NAGRADNA IGRA >> LASERSKI TISKALNIK, VREDEN 85.000 SIT

CD IZDAJA

NOVEMBER 03/21/1.150 SIT

# PCFormat

MULTIMEDIJA >> TEHNOLOGIJA >> IGRE >> INTERNET >> NASVETI >> VSE ZA VAS PC

# NOVA GENERACIJA

**NAPOSLED: PRAVE NOVOSTI ZA DOMAČE PC-JE**

**ATHLON 64** Preizkusili smo revolucionarni procesor
**MEDIA CENTER** Sestavite lep in tih PC za dnevno sobo
**RADEON 9800XT** Ali je hitrejši od GeForca FX?

**PLUS!** NASVETI ZA OBDELAVO VIDEA

**SUPERTEST**

## MOBILNO RAČUNALNIŠTVO

Preizkusili smo 18 notesnikov in dlančnikov

**PLUS!** Primerjalni test 5 LCD projektorjev

**NAJBOLJŠI OPISI IGER**

>> MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
>> CALL OF DUTY >> HALO: COMBAT EVOLVED
>> WORMS 3D >> WAR OF THE RINGS >> XIII
>> EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

**128 STRANI** STARA EKIPA ZNOVA SKUPAJ – MRAZ, HANCMAN, BELINA...

**POGLOBLJENI NASVETI**

>> Spremenite namizje >> Postanite vrhunski DJ >> Popravite BIOS >> Ustvarite skripte za Windows

**TEMA MESECA**

**ZAKLETA STROJNA OPREMA**

Noč čarovnic – izženite hudiča z vašega trdega diska.

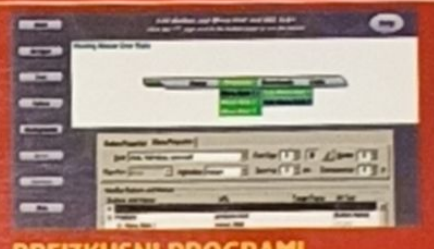
**NA DISKU! 4 CELOTNI PROGRAMI V VREDNOSTI 37.000 SIT!**

## PREPOLN CD

Poka po šivih od demo iger in celotnih programov!

**CELOTNI PROGRAMI**
DANCE EJAY 2+, SPAMWEED, YOUR UNINSTALLER...

**DEMO IGRE**
HALO, FIFA 2004, GALACTIC CIVILISATIONS...



**PREIZKUSNI PROGRAMI**
XARA WEBSTYLE 4, COFFEECUP HTML EDITOR, EASY CLEANER 2...

NOVEMBER 2003/ 21 / 1150 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

# Spoznajte novo generacijo Symantec

**Norton AntiVirus™ 2004**

Rešitev za zaščito pred virusi, ki ji zaupa največ uporabnikov.

**Norton Internet Security™ 2004**

Nepogrešljiva zaščita pred virusi, hekerji in grožnjami zasebnosti.

**Norton Personal Firewall™ 2004**

Poskrbite, da hekerji ostanejo zunaj in osebni podatki notri.

**Norton SystemWorks™ 2004**

Najboljši način za odpravljanje težav z računalniki.

**Norton AntiSpam™ 2004**

Filtriranje neželenih e-poštnih sporočil.

**Symantec Antivirus SBE 8.1™**

Obsežna zaščita pred virusi za delovne postaje in omrežne strežnike na ravni celotne organizacije.

## Dva za ceno enega!

**Posebna ponudba!**

**Z nakupom programa Norton AntiVirus 2004 dobite program Norton AntiSpam 2004 brezplačno! Ponudba velja do razprodaje zalog.**

**MPC: SAM0 22.079 SIT**

## Integrirana protivirusna zaščita brezplačno

**Posebna ponudba!**

**Ob nakupu Symantec Firewall/VPN Appliance dobite brezplačno integrirano protivirusno zaščito Client Security Small Business Edition.**

Integrirana rešitev družbe Symantec, namenjena zagotavljanju varnosti in omrežja, ki ponuja boljšo zaščito za prehod, strežnike in odjemalce. Symantec Firewall/VPN

Ponudba velja do razprodaje zaloge oz. do 31. decembra 2003.

CHS

**Distributer za Slovenijo**
www.chs.si

symantec.

Za dodatne informacije o produktih in o posebni ponudbi pokličite svojega prodajalca računalniške opreme ali pošljite elektronsko pošto na naslov symantec@chs.si.

THE BEST ATI GRAPHICS SOLUTION PROVIDER

www.asus.com

ASUS®

Radeon 9800 XT
Radeon 9600 SE
Radeon 9600 XT
Radeon 9200 SE

## ASUS RADEON SERIES

**Radeon 9800 XT/TVD (256 MB)**
**Radeon 9600 XT/TVD (128MB)**
**Radeon 9600 SE/TD (128MB)**
**Radeon 9200 SE/TD (128MB)**
**Radeon 9200 SE/T (64MB)**

## No.1 kartice

Asus grafične kartice so dobitnice več kot 300 različnih nagrad.

### ASUS GAMEFACE

GAMEFACE

Omogočite point-to-point video konferenčno povezavo ali gledanje televizije med igranjem iger.

### ASUS VIDEOSECURITY II

Video Security

Spremenite vaš osebni računalnik v prilagodljiv in učinkovit nadzorni sistem.

### ASUS SMART DOCTOR II

Smart Doctor

Nadzorujte delovanje sistema za njegovo maksimalno zaščito.

### ASUS DIGITAL VCR II

Digital VCR

Spremenite vaš osebni računalnik v profesionalno, vsestransko video napravo.

### ASUS SMART COOLING

Smart Cooling

Delajte v tišini in podaljšajte življenje grafični kartici.

**Distribucija:**

**Acord-92 d.o.o.**
Stegne 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01 583 72 30
Fax: 01 519 80 20
www.acord-92.si

**Jae d.o.o.**
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
Tel: 01 589 62 11
Fax: 01 589 62 10
www.jae.si

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

**PCFormat**
**Stopite v stik ...**
**info@pcformatslo.net**
**www.pcformatslo.net**

**PC Format**
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

**Urednik** Nikola Janković
**Namestnica urednika** Barbara Banović
**Urednik diska** Nebojša Janković
**Oblikovanje in prelom strani**
Gregor Bačun, Boštjan Krajnc
**Sodelavci** Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, David Bradley, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Richard Longhurst, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Marko A. Štoc, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
**Ilustracije** Boštjan Krajnc, Andrew McLaughlin
**Lektoriranje** Barbara Banović
**Prevodi** VideoToP d.o.o.

**Založnik**
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

**Oglasno trženje**
Ivo Vidergar
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

**Tisk in distribucija**
Založnik: VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

**Naročnine in prodaja**
Janja Cebek
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

**VideoToP je založnik specializiranih** revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajata tudi reviji T3 in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net** in **www.t3slo.net**

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

# PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

**>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.**

**>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.**

**>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.**

**>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.**

**>> Smo pravi naslov za PC navdušence. Povejte nam, kaj bi želeli brati.**

**ZA NAMI JE DOBER** mesec. Neutrudni zabavi v uredništvu, ki smo jo uprizarjali z AMD-jevim Athlonom 64, Nokijinim telefonom-igralnikom N-Gage in Canonovim zrcalno-refleksnim aparatom EOS-300D, se je pridružil kup fantastičnih iger (stran 72). Radostno vzdušje sta doponila prihod Barbare Banovič v uredništvo na mesto namestnice urednika *PCFormata* in vrnitev starega znanca Aljoše Hancmana, ki bo znova skrbel za vaše hihitanje. Jasno vam bo torej, zakaj je bil pravočasni izid novembrskega, tokrat kar 128-stranskega *PCFormata*, nekaj časa postavljen pod vprašaj, velik kot Pohorje.

Vendar pa oktobra 2003 ne borno vsi pomnili kot "dobrega". Ena najnaprednejših svetovnih programerskih skupin si je privoščila začetniško napako, ki bi jih lahko drago stala. Valve Software, razvijalci dolgo pričakovane prvoosebne igre *Half-Life 2*, so namreč pretrpeli spletni hekerski napad, v katerem so jim spletni vandali ukradli igralno beta različico igre in velik del izvorne kode. Ne samo, da bodo konkurenčni razvijalci lahko izkoristili dele pobeglega programa, temveč to pomeni tudi vnovično prestavljanje datuma izida igre, ki je sedaj napovedana za april 2004. Spomladi se nam torej morda obeta spopad biblijskih razsežnosti (*Half-Life 2* proti *Doomu III*), ta dogodek pa je dober čas za to, da preverite, kako ste vi poskrbeli za svojo online varnost. Obrnite na stran 116, kjer se nahajajo naši nasveti v zvezi s tem.

**nikola@videotop.si**

Nikola

**NAROČITE SE!**
Podarite *PCFormat* kot božično darilo!
(str.40)

## V TEJ PREPOLNI ŠTEVILKI...

**NOVE PC TEHNOLOGIJE**
Athlon 64 je le ena izmed najnovejših PC tehnologij, ki pomeni velik korak naprej. STR 44

**NOTESNIKI IN DLANČNIKI**
Supertest 18 izdelkov za računalništvo brez kablov. STR 58

**OPISI IGER**
*Max Payne 2*, *Call of Duty*, *Worms 3D* in *Halo*. Kaj bi si še lahko želeli? STR 72

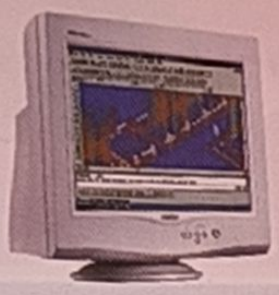
**NAGRADNA IGRA**
Eden naših bralcev bo od tega meseca bogatejši za laserski tiskalnik Okipage. STR 24

**ZAKLETA STROJNA OPREMA**
Duhovi, čarovnice in urbane legende. Kaj imajo za opraviti z računalniki? STR 20

**CD ALI DVD**
Prepolna celotnih programov in ekskluzivnih demo iger. STR 18

# PHILIPS

*Let's make things better.*



CRT
monitorji

LCD
monitorji

Plazma
monitorji

Multimedijski
projektorji

Internet
kamere

CDRW/DVD
combo enote

CD-RW
zapisovalniki

DVD+RW
zapisovalniki

Zvočne
kartice

Multimedijski
zvočniki

**Svobodna izbira.** Računalnik ni najpomembnejši. Periferne enote so tiste, ki naredijo razliko. Philipsove vrhunske periferne enote vam nudijo najboljše razmerje med kvaliteto in ceno. Z njimi bo vaše delo enostavnejše in zabavnejše, vaša pisarna pa bo navdušena nad novo stilsko podobo.

Pooblaščeni uvoznik,
distributer in serviser:

PC HAND
COMPUTERS

**PC H.AND d.o.o.**
Ind. cona Trzin
Brezovce 10
tel.: 01/ 530 08 00
fax: 01/ 530 08 28
info@pchand.si
www.pchand.si

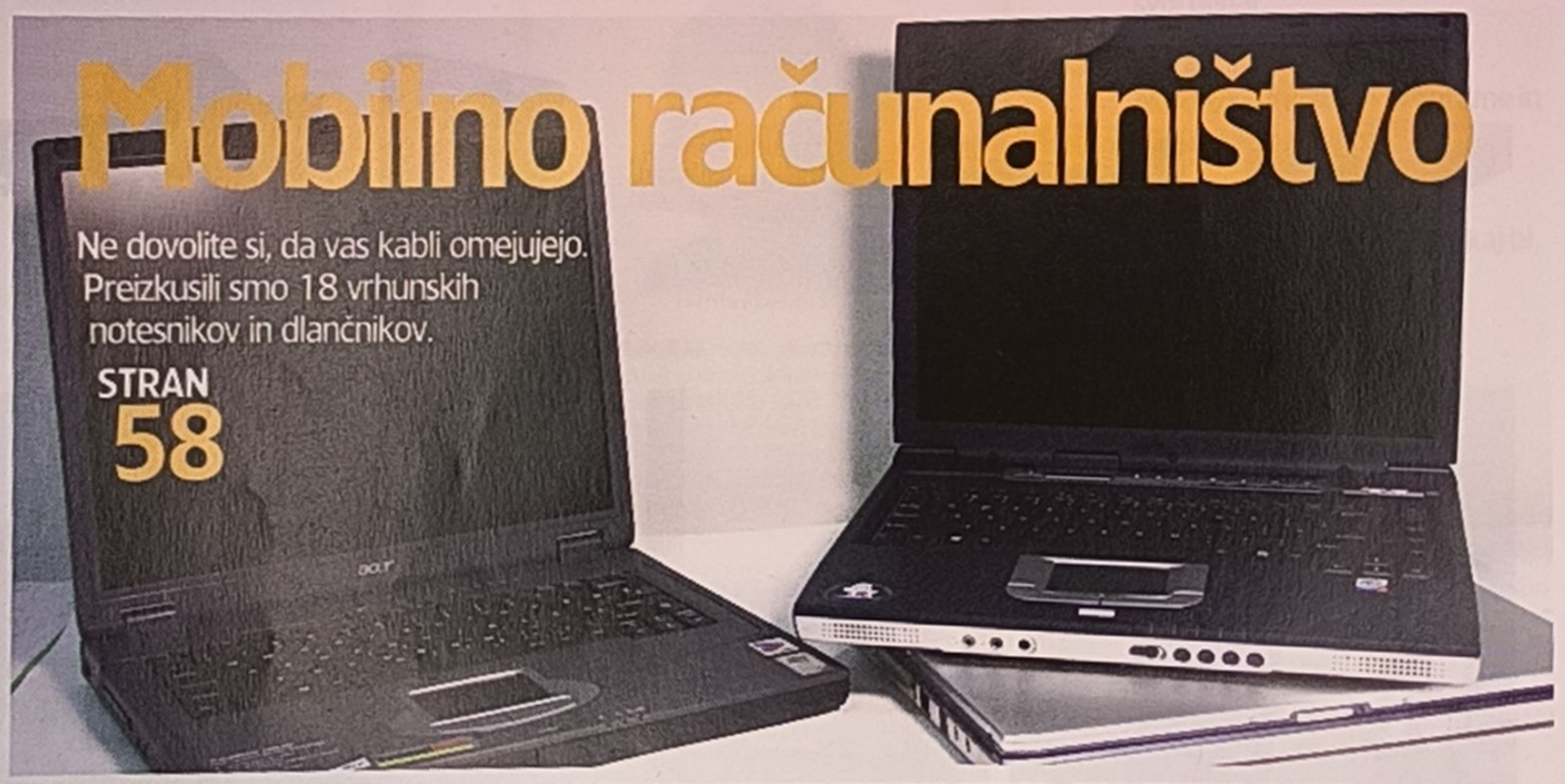
Pooblaščeni prodajalci:

**Gambit Trade** (01/ 437 63 33), **HC Center** (01/ 586 66 60),
**Harvey Norman** (01/ 585 50 00), **Bof** (01/ 548 44 60),
**Maitim** (01/ 830 33 60), **Unistar LC** (01/ 475 55 02),
**Minicom** (02/ 535 10 10), **MR2** (04/ 530 40 00),
**MA-KO** (05/ 368 11 10), **Computronic** (07/ 337 67 10).

# Obrnite...

**Novice/Testi/Igre/Nasveti...**

## V tej številki...



## Mobilno računalništvo

Ne dovolite si, da vas kabli omejujejo. Preizkusili smo 18 vrhunskih notesnikov in dlančnikov.

STRAN 58

## PCFHub

Sramežljivi PC je pripravljen zapustiti spalnico in se preseliti v dnevno sobo. Sestavite lasten PC s slogom.

PRIČETEK NA STRANI 27


| | |
|---|---|
| Sestavite tih PC za dnevno sobo | 28 |
| Primerjalni test projektorjev | 32 |
| Vodič po računalniški obdelavi videa | 34 |
| Izbor filmov DVD | 38 |

## NOČ ČAROVNIC

Koliko je resnice v zgodbah o duhovih in drugih urbanih legendah?

STRAN 20

## PCF Hardcore

Brepovejte bež in prizenite svoj računalnik do njegovih skrajnih zmogljivosti.

STRAN 97

November 2003/ŠTEVILKA 21

## STRAN 50

**CANON EOS-300D**

Zrcalno-refleksnim fotoaparatom padajo cene. Ali si ga bomo kmalu lahko privoščili domači uporabniki?

## STRAN 76

**WORMS 3D**

Aljoša Hanoman se je po vmitvi v PCF odločil preveriti, kako se prijubljeni Črvi znajdejo ob prehodu v 3D svet.

## STRAN 100

**MAC NA PC-JU**

Če želite pridih Applovega sistema OS X na PC-ju, sledite temu vodiču.

# Preizkušena oprema

## ATHLON 64

64-bitno računalništvo je naposled prispelo na naše mize! Preizkusili smo prvi sistem z AMD-jevim novim upom.

STRAN 44

## MAX PAYNE 2

Max Payne se je vrnil, spektakularen, kot vedno. *PCFormat* vam prinaša prvi opis.

STRAN 74

Računalniška strojna in programska oprema, ki je preživljala našo testno torturo.

**ATI RADEON 9800 XT**

STRAN 42

ATI-jev servis v maratonski tekmi 3D kartic.

**NOKIA N-GAGE**

STRAN 50

Preizkusili smo Nokiin telefon-igralnik.

## STROJNA OPREMA


| | |
|---|---|
| ATI Radeon 9800 XT | 42 |
| HP LaserJet 1015 | 43 |
| Athlon 64 | 44 |
| HP Photosmart 945 | 46 |
| Level One WBR 3400TX | 46 |
| AverTV Go 007 | 46 |
| Iiyama Prolite E431S | 48 |
| Typhoon neo3 | 48 |
| Zalman ZM80C-HP | 48 |
| Panasonic Toughbook 28 | 49 |
| Boomslang 2100 | 49 |
| Nokia N-Gage | 50 |
| Canon EOS-300D | 50 |
| MSI KT6 DELTA | 51 |
| HP PSC 2410 | 51 |
| Zen NX | 52 |
| Steno MP3 BP300 | 52 |
| Brother MFC 8802D | 53 |
| Nokia 3650 | 53 |
| Canon MVX150i | 53 |
| Trust 460L | 53 |

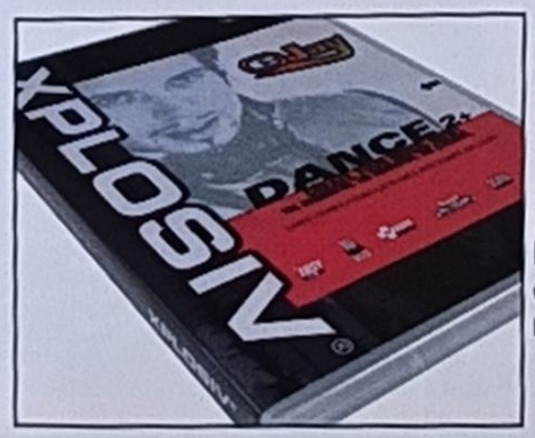

## PROGRAMSKA OPREMA


| | |
|---|---|
| Hip Hop eJay 5 | 54 |
| e-Scan 2003 ISS | 55 |
| DB Power Amp | 55 |


VEDNO PRVI ZA IGRE

# OPISI IN NAPOVEDI IGER


| | |
|---|---|
| Novice iz sveta iger | 67 |
| Mass Assault | 70 |
| Battlefield: Vietnam | 70 |
| Call of Duty | 72 |
| Max Payne 2: The Fall of Max Payne | 74 |
| Worms 3D | 76 |
| Halo: Combat Evolved | 78 |
| Empires: Dawn of the Modern World | 80 |
| XIII | 82 |
| Space Colony | 84 |
| Lord of the Rings: War of the Ring | 86 |
| NHL 2004 | 88 |
| Silent Hill 3 | 90 |
| Warlords IV: Heroes of Etheria | 91 |
| Apocalyptica | 92 |
| Lionheart: Legacy of the Crusader | 93 |
| Mace Griffin: Bounty Hunter | 93 |
| Medal of Honour: Breakthrough | 94 |
| The Elder Scrolls III: Bloodmoon | 94 |
| Opisi modov | 69 |


## Ustvarjajte lastno plesno glasbo!

Postanite spalnični DJ s pomočjo celotnega programa Dance eJay 2+ na našem ploščku in nasveti v reviji.

STRAN 110

## Kaj je na vašem disku?

Za informacije o vsebini vašega CD-ja ali DVD-ja, obrnite na stran 18.

# Naelektreno

## Novice/Komentarji/Analize

>>AMD PROTI INTELU

# Vojna procesorjev

Potem, ko je AMD-jeva uporniška zveza udarila s svojo 64-bitno zverjo, smo doživeli tudi odgovor Intelovega imperija.

**SICER JE TRAJALO NEKAJ ČASA**, ampak procesorji naposled znova postajajo zanimivi. Z uradnim izidom Athlonove dolgo pričakovane družine procesorjev Athlon 64 (prvi sistem smo preizkusili na strani 44), smo doživeli tudi hiter Intelov odgovor v obliki Pentium 4 Extreme Edition. Eno bolj dolgočasnih let postaja za analitike trga procesorjev precej zanimivo.

Najzanimivejša novica je vsekakor pojav dostopnega 64-bitnega računalništva za pisarne in domove. Applov nov PowerMac G5 je morda res prehitel AMD z izdajo prvega 64-bitnega namiznega računalnika, pomeni pa izid Athlona 64 pričetek širjenja 64-bitnega računalništva v domove povprečnih uporabnikov.

### Kaj prinaša?

Kakšne pa so sploh prednosti 64-bitnega računalništva in ali je svet pripravljen nanj? Gledano s tehnične plati, je glavna prednost konec 4Gb omejitve za naslavljanje pomnilnika. Cena 1Gb pomnilnika DIMM je še vedno okoli 70 tisočakov, tako da to povprečnemu uporabniku še ne prinaša veliko. Druga prednost je zmožnost procesiranja velikih števil, čeprav bi tudi to znalo prej zanimati podjetja, ki se ukvarjajo z obdelavo velikih baz podatkov, kot domače uporabnike, ki želijo le zadostno število sličic v sekundi v najnovejši igri in tekoče predvajanje filmov in glasbe.

Simon Cole, vodja za strateški marketing pri AMD Europe priznava, da trenutno še ni veliko 64-bitnih aplikacij za namizne računalnike. "Vendar bo Athlon 64 v središču prehoda na 64-bitno namizno računalništvo."

Cole ima nekaj besed tudi za tiste nejeverne Tomaže, ki menijo, da je 64-bitno računalništvo nepotrebno za današnje potrebe. "Athlon 64 bo tehnološki katalizator. Ko bomo dosegli število nekaj milijonov nameščenih 64-bitnih namiznih računalnikov, bodo ljudje našli načine za izkoriščanje zmogljivosti 64-bitnega računalništva, kakršne si danes stežka predstavljamo," meni Cole. No,

**"Izid Athlona 64 pomeni pričetek širjenja 64-bitnega računalništva v domove uporabnikov"**

bitno računalništvo v naslednjih petih letih," dodaja. In zahvaljujoč popolni 32-bitni združljivosti omenjenega čipa, lahko potrošniki že danes naredijo neboleč korak v pogumen svet 64-bitnega računalništva. "Na Athlon 64 lahko gledate kot na novo različico Athlona, ki bo hitreje poganjal 32-bitne aplikacije in igre. Istočasno pa AMD ponuja tehnologijo, ki vam drugje ni na voljo. S pomočjo naših partnerjev pri Microsoftu in programerjev za Linux, postavljamo nove standarde za 64-bitno nadgradnjo preizkušene platforme x86 vplivala na hitrejše delovanje naših sistemov. Ali bosta prihajajoča *Half-Life 2* in *Doom III* na takšnih strojih tekla hitreje?

Resnica je, da najbrž ne bosta, vendar to še ne pomeni, da najnovejše igre in druge grafične aplikacije na AMD-jevem otročičku ne bodo letele. AMD svoji platformi namreč ni dal le 64-bitne tehnologije, temveč je pa naj bo dovolj marketinškega govorjenja. Mi želimo vedeti, kako bo 64-bitna nadgradnja preizkušene platforme x86 vplivala na hitrejše delovanje naših sistemov. Ali bosta prihajajoča *Half-Life 2* in *Doom III* na takšnih strojih tekla hitreje?

Athlonovo arhitekturo tudi popolnoma nadgradil, vključil nove registre ter predstavil napredno proizvodno tehnologijo silicij-na-izolatorju. Če se to sliši kot vesoljščina, ne skrbite, vedite le, da bo poskrbelo, da bo Athlon 64 tekel hitreje, istočasno pa se bo manj grel. S tem je AMD na tehnološkem področju dokončno prehitel svojega najhujšega nasprotnika– vsaj zaenkrat.

### Ekstremni napredek?

In kaj se dogaja pri Intelu? Z zelo neznačilno potezo za podjetje, ki ponavadi ignorira dejavnosti glavnega tekmeca, je Intel poskusil pokvariti AMD-jevo slavje z izdajo Pentiuma 4 Extreme Edition, ki so ga predstavili na Intel Developer Forumu v San Joseju. EE temelji na enakem jedru Northwood kot trenutni procesorji P4, vendar obstoječim 512Kb drugostopenjskega predpomnilnika dodaja še 2Mb tretjestopenjskega predpomnilnika.

Intelov marketinški predstavnik Graham Palmer je P4 EE predstavil kot odziv na zahteve tržišča in ne kot poskus, da bi AMD-ju pokvarili zabavo. "P4 EE smo predstavili zahvaljujoč odzivu strank, še posebej igralcev, ki si

## >>AMD KUHA NA 64-BITNI ZABAVI

Pet sestavin okusne procesorske jedi.

### OSNOVA

Vzemite mikroprocesorsko rezino, izdelano v 0,13 mikronski tehnologiji. Marinirajte v siliciju-na izolatorju in dialektrični tehnologiji z nizkim K za pol ure ter iz tega izdelajte napredna procesorska jedra. AMD-jev Athlon 64 se proizvaja z najnovejšimi tehnologijami, kar pomeni, da bomo dobili hiter, hladnejši in bolj učinkovit procesor.

### NAJBOLJŠE SESTAVINE

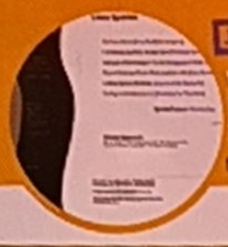
Dodajte pest integriranih pomnilniških krmilnikov in svežih registrov. 64-bitna podpora bo morda priskrbela naslove v medijih, vendar ponuja Athlon 64 veliko drugih izboljšav. Integrirani pomnilniški krmilniki bodo prepolovili latenco pomnilnika, prvič pri procesorjih, združljivih z x86 pa AMD-jeva arhitektura 64 dodaja nove registre.

### 64-BITNA PODLAGA

Pripravite sistem s 64-bitno podporo. Vse je lepo in prav, če ponudite nov 64-bitni procesor, vendar brez programja, ki ga bo podpiralo, ne boste prišli daleč. Microsoft je na predstavitvi Athlona 64 predstavil beta različico 64-bitne izdaje Windows XP. Želimo si le, da bi Microsoft oznanil tudi natančen datum izida.

# TOP STRANI»

Morate jih videti

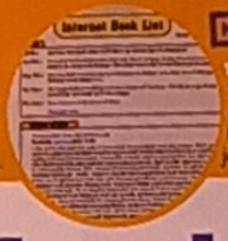


**JELENINA IZBIRA**

**www.studyspanish.com**
Naučite se špansko! Jelena je zamudila poletne počitnice v Španiji, zato pa bo lahko gledala telenovele brez podnapisov.

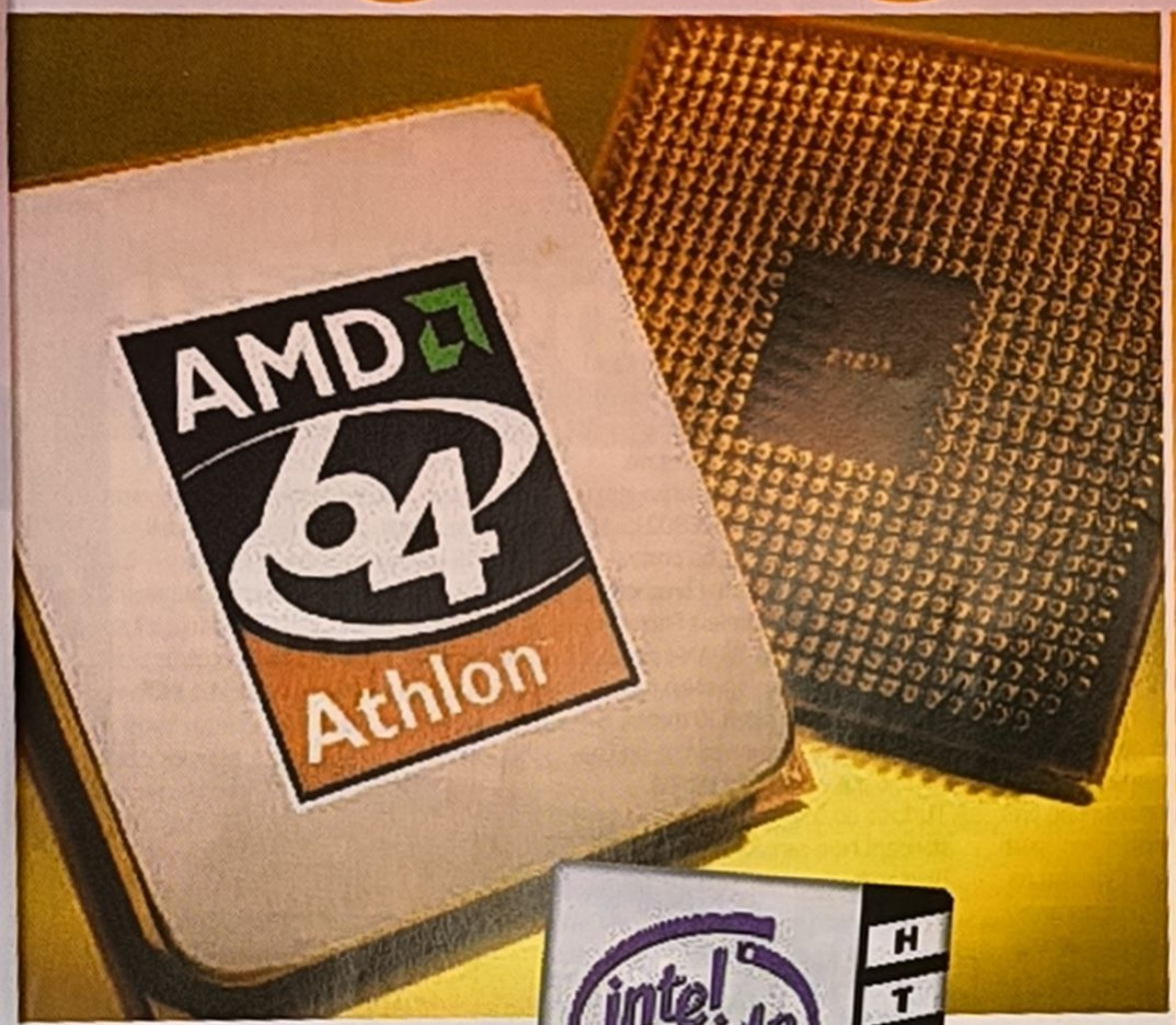
**IVOVA IZBIRA**

**www.amonamarth.com**
Ivo, ljubitelj težkometalne glasbe, redno obiskuje stran ene od svojih najljubših skupin. Stran je, seveda, pretežno črna...




**NIKOLOVA IZBIRA**

**www.iblist.com**
Stran, katere avtorji se (kar uspešno) trudijo ustvariti stran, ki bi bila za ljubitelje literature to, kar je IMDB za ljubitelje filma.




**Prvo rundo je dobil Athlon, vendar se spopad šele razvnema.**

želijo hitrejših procesorjev." In kot je poudaril Intelov Nick Knupffer, gre za hitro in preprosto nadgradnjo, katere rezultati bodo opazni takoj. "Napredek ni revolucionaren, vendar EE daje 5-15 odstotkov prednosti v primerjavi z enakim procesorjem P4, nadgradnja pa je prav preprosta. Ne boste potrebovali nove osnovne plošče ali pomnilnika." Prvi *PCF* testi so potrdili Knupfferjeve trditve. Intenzivni merilnik procesorske hitrosti v *UT 2003* je prijavil 5-odstotno izboljšanje, *3DMark2003* preizkus CPU pa je poskočil za skoraj 20 odstotkov v primerjavi z enako hitrim P4. Vendar pa je prav tako potrebno povedati, da dajejo prve primerjave z Athlonom 64 AMD-jevemu procesorju prednost v igrah, ki pri tovrstnih testih tudi največ pomenijo. Seveda pa ne smete pozabiti, da je Intelova revizija Prescott platforme Pentium že za vogalom, velikan pa za drugo polovico naslednjega leta že obljublja hitrosti okrog 4GHz. Najnovejša bitka v vojni procesorjev se je pravzaprav šele pričela. Si drznete staviti na zmagovalca?

**PCF**

**MI PRAVIMO...**

**Lepo je videti, da je AMD prevzel tehnološko iniciativo. Podpora 64-bitni tehnologiji trenutno morda ni pomembna, a če Athlon 64 premaguje P4 pri današnjih 32-bitnih aplikacijah, potem bi ponudba nebolečega prehoda na 64-bitov lahko iz njega naredila uspešnico med računalniškimi navdušenci. Po dveh letih poslovanja z izgubo, mora AMD preobrniti potek zadev, in to hitro – Intelov super-hitri procesor Prescott je že pred vrati. Če pa se govorice, da bo Prescott podpiral AMD-jeve 64-bitne razširitve, izkažejo za točne, potem se lahko iz tega izcimi še marsikaj.**

**KAJ VI MISLITE?**

**Napotite se na www.pcformatslo.net/forum/ in povejte svoje mnenje.**

## DANES IN JUTRI

**Nihče ne dvomi, da 64-bitov označuje prihodnost, vendar tako domači uporabniki, kot tudi podjetja, potrebujejo nebolečo nadgradnjo. Athlon 64 poganja trenutne 32-bitne operacijske sisteme, aplikacije in gonilnike, kar vam omogoča izkusiti višjo hitrost pri trenutnih sistemih, istočasno pa dobite zagotovljeno podporo za prihodnost.**

## ATHLON 64 LITE

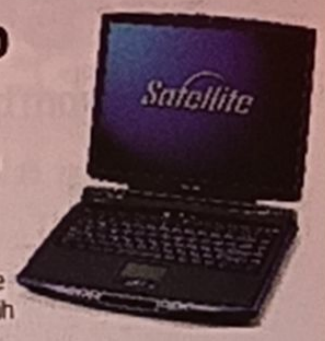
**In naposled, ponudite dietno različico za tiste s tanjšo denarnico. Athlon 64 bo na voljo v dveh izvedbah. Navaden Athlon 64 bo na voljo za dokaj ugodno ceno in bo ponujal pomnilniško vodilo na enem kanalu. Najhitrejši Athlon 64 FX-51 bo dodal podporo dvema kanaloma, vendar bo seveda, naprodaj za precej zasoljeno ceno.**

# Na obzorju

Oprema. Tukaj. Kmalu. Živeli.

## Toshiba Satellite P20

**Bo potrjeno**
**www.toshiba.com**




Težava novega Windows Media Centra (stran 41) je v tem, da a) noben PC, s katerim se zadeva prodaja, ni najbolj privlačen, in b) pri nas jih ni mogoče dobiti. Tale bo morda izjema. Toshiba je vgradila Media Center PC v enega svojih izrednih notesnikov Satellite in mu dodala 17-palčni široki zaslon. Upajmo le še, da bo P20 priplul tudi do slovenske obale.

## Netgear WG121 USB Wireless Adaptor

**Bo potrjeno**
**www.netgear.com**

USB 2.0! 802.11g! Naposled jim jih je uspelo združiti! To pomeni 54Mbps brezžično povezavo, vendar brez nepotrebnega odpiranja ohišja na računalniku ali zasedanja dragocenega vtiča PCMCIA na notesniku. Naj bo ta Netgearova čudežna škatlica prva izmed mnogih.

## Creative MuVo2

**65.000 SIT**
**www.creative.com**

V kolikor ste se ob številnih predvajalnikih MP3 že izgubili, vas ne moremo obsojati. Ta mesec naj bi Creative izdal novo različico priljubljenega predvajalnika MP3, ki bo imel vgrajen 1,5Gb trdi disk in bo tako zapolnil luknjo med predvajalniki z velikanskimi diski in tistimi z majhnim pomnilnikom Flash. Opis naslednji mesec.

## Pentax Optio S4

**120.000 SIT**
**www.pentax.com**

Pretekli mesec smo preizkusili aparat Pentax Optio S, ki nas je navdušil tako z obliko in funkcionalnostjo, kot tudi s kakovostjo fotografij. Zato nas veseli, da naslednik ni znatno spremenjen. Kako se obnese v areni z drugimi fotoaparati, ki se bodo ta božič borili za vsebino vaših denarnic, boste izvedeli naslednji mesec v našem primerjalnem testu.

RUMENE STRANI
SLOVENIJA-TEL
INTER MARKETING
• v knjigi
• na zgoščenki
• na internetu
www.rumenestrani.com

**BESEDA MESECA**

**SSL**

Netscapov spletni protokol za varno pošiljanje dokumentov preko spleta.

>> NOVA TEHNOLOGIJA

# Poglej mama, brez kablov...

## S pojavom brezžične USB, smo še bližje zlati dobi brezžičnosti

**ČE NAS VPRAŠATE**, je pozitivna stvar pri kablih samo ena – uporaba za mučenje Gregorja, ko zamuja z jutranjo kavo. Vsi sanjamo o delovni mizi brez kablov (drobcenega Toma Cruisa v *Minority Reportu* nikoli ne vidite, da bi se spotikal čez tipkovnico) in sedaj se očitno bližamo idealu. USB je povezava številka ena za zunanje naprave, kar pomeni da je velika večina teh naprav ožičenih. Na srečo podjetje, imenovano Cypress, namerava to spremeniti.

Če ravnokar zamišljeno strmite v strop in se čudite, kako to da še niste slišali za Cypress, je to zato, ker gre za proizvajalca polprevodnikov, ki med drugim proizvaja posamične elemente v jedru USB opreme in specialistične pomnilniške izdelke, če omenimo le dve nezanimivi stvari med drugimi še manj zanimivimi. Sedaj pa so izdelali standardiziran sistem, ki se lahko uporabi za izdelavo katere koli USB naprave v brezžični obliki. Sicer je hitrost prenosa omejena na 62,5Kbit/s, tako da bo standard mogoče uporabljati praktično le na vhodnih napravah, vendar je cena zadeve samo 2 dolarja na enoto, tako da se lahko kmalu nadejamo rezanja kablov tudi na najcenejših kosih zunanjih enot na vodilu USB.

Cypress je predstavil tudi različico naprave, namenjeno igralnim ploščkom, ki ponuja hitrost prenosa 217Kbit/s, baterije z avtonomijo več kot 100 ur, naprava pa ima doseg 10 metrov in podpira delovanje do osmih naprav hkrati. Nova tehnologija bo brez težav delala ob obstoječih tehnologijah 802.11b in Bluetooth, pri Cypressu pa pričakujejo, da se bodo prve zunanje enote s to tehnologijo pojavile že ta mesec.

Če pogledamo v prihodnost, pa bi lahko bil brezžični USB nekaj, kar bo integrirano v USB 3.0. Ta bi se naj prvič pojavil v Intelovi sedmi ali osmi generaciji naborov za osnovne plošče, ki pa bodo na police prispele šele leta 2005. Ne samo, da bo standard ponudil super-hitre prenose po kablu (obljubljena hitrost je 200Mb/s in več), temveč obstaja možnost, da bo ponujal tudi možnost brezžične povezave.

Ta povezava bi morda lahko temeljila tudi na standardu IEEE802.15, ki je še vedno v razvoju in ki bo postavil standarde za nove načine brezžičnih omrežij – WPAN (Wireless Personal Area Network). Novi WPAN-i podpirajo naprave, ki se lahko povežejo na mrežo osebnih naprav v radiju 10 metrov. S podporo trajnim povezavam in povezavam po potrebi ter hitrostjo od 11Mbit/s do 55Mbit/s, bo standard hitro zamenjal Bluetooth, istočasno pa bo ponudil robustne možnosti takojšnje omrežne povezave, vendar z velikim napredkom v hitrosti.

Obe novosti se sicer zaenkrat razvijata po ločenih poteh, vendar je Intel že potrdil, da se cilji in zmožnosti 802.15 ujemajo s tistimi, ki jih želi doseči nov USB. Seveda bomo morali počakati, da vidimo, kako se bodo stvari odvile, a prve prototipe opreme pričakujemo že sredi leta 2004. **PCF**

>> TEHNIČNA PODPORA

# POMOČ OBUPANCEM

## So izgubljene datoteke vredne življenja?

Kelly Chessen, *Frasier* reševanja podatkov...

Če se vam sesuje disk in boste izgubili 40Gb nenadomestljivih podatkov, ali boste reagirali tako, da boste zabrisali računalnik ali pa kar sebe skozi okno z 12. nadstropja? Podjetje, ki se specializira za reševanje podatkov DriveSavers (**www.drivesavers.com**) svojih strank vsekakor ne želi imeti na vesti in so zaradi tega zaposlili krizno svetovalko ob izgubi podatkov. Kelly Chessen je pred zaposlitvijo pri DriveSavers dve leti delala na telefonski liniji za pomoč potencialnim samomorilcem. "Število ljudi, s katerimi se pogovarjam, se razlikuje od dneva do dneva," pravi Kelly, "vendar bi rekla, da se vsako uro pogovorim z vsaj eno zelo panično osebo." Kar nanese na več kot 2.000 obupanih ljudi letno. Kljub temu pa Chessenova še ni izgubila stranke. "Večina naših strank preživlja krizo zaradi izgubljenih podatkov, vendar zaradi pokvarjenega diska še nihče ni storil samomora. Izbira podatkov ponavadi pomeni krizo, ki povzroča paniko, a le za kratek čas. Najtežje klice sem prejemala od jeznih strank. Spomnim se človeka, ki je zaradi požara izgubil podjetje in je na telefonu več kot eno uro sproščal svoje frustracije."

Namesto da bi spuščali besne glasove po telefonu, Chessenova strankam svetuje trezno ocenjevanje razsežnosti katastrofe. "Poskusite ugotoviti, kaj vam je ostalo na razpolago. Ali vaši lokalni tehniki lahko naredijo kar koli, da bi povrnili podatke? Ali potrebujete pomoč podjetja, ki se ukvarja z reševanjem podatkov? Pomislite na to, da je pomoč vedno na voljo in da obstajajo načini za rešitev podatkov, tudi potem, ko je vse drugo spodletelo." Ali je Chessenova kdaj izgubila del svojih podatkov? "Glede na to, da delam za DriveSavers, na srečo oni poskrbijo za rešitve za ustvarjanje rezervnih kopij."

>> VOJAŠTVO

# ROBOTI ZA MASOVNO UNIČENJE

## Takšna bo digitalna topovska hrana prihodnosti.

**VOJAŠKI STROKOVNJAKI ZA ROBOTIKO** so kombinirali najnovejšo digitalno tehnologijo in najsodobnejše senzorje ter tako ustvarili računalniško nadzorovane železne bojevnike, ki lahko branijo baze in ljudi, ne da bi pri tem tvegali življenja vojakov.

Ducat najboljših robotov za zaščito in opazovanje je paradiralo pred najvišjimi ameriškimi vojaškimi predstavniki v bazi Lackland v Teksasu in predstavilo rastočo količino orodja, ki je v pomoč vojakom na bojišču.

Biološko navdahnjen in velikanskemu ščurku podoben Robotic Hexapod, ljubkovalno imenovan RHex, je z uporabo šestih robotskih nog prikazal zavidljivo stopnjo iznajdljivosti, potem ko se mu je z enim polnjenjem baterij uspelo prebiti skozi 3,7km betonskih ruševin. Med to pustolovščino se je moral vzpenjati po stopnicah, plavati in premagovati strma pobočja. Vojaški znanstveniki upajo, da bodo lahko RHexa prilagodili tako, da bo služil kot nadomestek za izvidnico na nevarnih področjih ter bo s pomočjo pošiljanja video posnetkov v bazo pomagal pri vodenih raketah in reševalnih misijah.

**RHex je opisan kot robotski ščurek. Torej naša insektofobija le ni bila neupravičena.**

Prikazali so tudi robota Wall Crawler na šestih kolesih, ki se lahko vzpenja po stenah in po stropu – in to zahvaljujoč velikemu ventilatorju, ki ustvarja področje nizkega pritiska med dvema sosednjima površinama. Robot se trenutno uporablja za raziskovanje področij, ki so ljudem nedostopna. Glede na to, da je dolg samo 22cm, strokovnjaki upajo, da ga bodo lahko prilagodili za deaktivacijo bomb, raziskovanje nevarnih področij in pošiljanje poročil v bazo. www.rhex.net

# INFOS 2003

Predstavitev novosti ali sejem predavanj?

Konec oktobra smo bili v Cankarjevem domu v Ljubljani priča "osrednjemu dogodku informatike na Slovenskem", kot organizatorji pravijo sejemski prireditvi Infos. Kot največja slovenska računalniška prireditev, je Infos v zadnjih 20 letih ponujal pogled na razvoj informatike pri nas in na novosti, ki jih pričakujemo. Za prireditvijo stoji kar nekaj močnih institucij, kot sta Gospodarska zbornica Slovenije in Center vlade za informatiko; glede na to, da je prireditev odprl premier Anton Rop, pa je očitno vsem do tega, da bi obiskovalcem ponudili tisto, kar pravi slogan – "pot v informacijsko družbo".

Vendar pa z razmahom interneta in krajšanjem razdalje do vodilnih evropskih sejmov in s tem ogleda pravih novosti, tovrstna prireditev iz leta v leto izgublja čar tako za obiskovalce, kot za razstavljavce. Z dijaško in študentsko izkaznico je bil sicer omogočen prost vstop, vendar razen nekaj svetlih izjem (predvsem s področja digitalne fotografije) in samo dveh razstavnih prostorov na ravni zlatih let Infosa, Infos 2003 ni ponudil ničesar, česar si ne bi bilo mogoče ogledati v dobri uri. "Na Infosu sem redno zadnjih nekaj let in je vsako leto slabše. Najprej ni bilo Microsofta, potem SiOL-a, danes pa ne vem, če je bilo več kot pet podjetij, ki bi jih resnično poznal. Čisto razočaranje – še nikoli nisem bil tukaj tako malo časa, kot danes," je mnenje večine obiskovalcev dobro strnil BlaBla iz Ljubljane. S tem komentarjem in z večino mnenj z našega spletnega foruma se strinja tudi Mirko Oberlič iz Kranja: "Sicer ne morem biti pretirano razočaran, ker sem imel prost vstop, vendar je škoda, da je nekoč odlična prireditev šla tako hitro navzdol."

Svetla točka Infosa so tako bila tudi letos nekatera predavanja in predstavitve – najbolj odmevna so se vrtela okoli razvitosti in konkurenčnosti Slovenije v svetu informacijskih tehnologij ter vprašanja uspešnejšega sodelovanja na poti v EU. Pozornost obiskovalcev je pritegnila Delavnica odprte kode, v okviru katere je bilo mogoče v praksi spoznati osnove uporabe Linuxa, paketa *OpenOffice* in slovenskega brskalnika *Mozilla*. Center vlade za informatiko pa je na eni bolje obiskanih predstavitev predstavil praktičen pregled e-uprave za državljane.

Morda pa od takšne prireditve na lokalni ravni vsi skupaj pričakujemo preveč? Kot je povedal predsednik programskega odbora prireditve, dr. Nikolaj Zimic: "S prireditvijo ne premikamo gore, ampak dodajamo nove kamenčke v mozaik slovenskega računalništva." Zimic je prav tako poudaril, da želijo vzpodbujati slovensko znanje in razvoj in da iz tega razloga na letošnji prireditvi ni razstavljavcev velikih mednarodnih podjetij. Vsekakor plemenita želja, vendar je vprašanje, s čim bodo v naslednjem letu privabili letos razočarane obiskovalce?

www.infos.si

# Teta Estera

## Poročilo izpod Alp

Naša dopisnica poroča posebej za *PCFormat*.

**VEČEROVA ČITALNICA** Trg Borisa Kraigherja v Mariboru je pretekli mesec postal bogatejši za brezžični dostop do interneta. Časopisna hiša Večer je, v sodelovanju s podjetji Lancom in Allied Telesyn postavila vstopno točko na trgu Borisa Kraigherja, ki je v samem centru Maribora. Uporaba omrežja je brezplačna, potrebujete le notesnik ali dlančnik, združljiv z Wi-Fi, in že lahko deskate po internetu ali berete posebej prirejene vsebine, namenjene samo uporabnikom brezžičnih omrežij.
http://www.vecer.si

**USPEH V ROBOBRCU** Slovenija je ponovno dosegla uspeh na svetovnem prvenstvu v robotskem nogometu, ki je potekalo na Dunaju. Slovenska ekipa se je pomerila v treh kategorijah: mali, srednji in veliki mirosot (3, 5 in 7 robotov). V kategoriji mali mirosot so dosegli 5. mesto, v kategoriji srednji mirosot 4. mesto, medtem ko so v kategoriji veliki mirosot zasedli odlično 3. mesto. Prijavljen je bil tudi nesrečen splet okoliščin, kjer so Slovenci dobili dva gola zaradi neke osebe, ki je z bliskavico zmotila njihov program.
http://www.ihrt.tuwien.ac.at/firawm03/english/default.html.

**TETA ESTERA**
info@videotop.si

**>>IŠČE SE UREDNIK!**

# ZAPOSLITE SE

Se navdušujete nad digitalnimi fotoaparati? Združite posel in strast.

**Po velikem uspehu *PCFormatovega Popolnega vodiča: Digitalna fotografija*, so se pri našem založniku VideoToP odločili pričeti delo na redni reviji na temo digitalne fotografije. Pri *PCF* smo veseli, da se je naša ideja tako odlično obnesla, obenem pa je to priložnost za morebitne navdušence nad digitalno fotografijo, da se zaposlijo v zanje morda sanjskem poslu – v vlogi urednika ali zunanjih sodelavcev prve prave slovenske revije za digitalno fotografijo.**

**V kolikor menite, da obvladate sceno, istočasno pa ste prepričani, da bi bralce znali s svojimi članki tudi zabavati, se nam vsekakor oglasite. Od kandidatov se pričakuje, da so sposobni preizkušati fotografsko opremo ter svoja mnenja posredovati bralcem oziroma podajati jasne in poglobljene nasvete o fotografiranju ali boljšem urejanju fotografij. Kot si lahko predstavljate, boste v primeru zaposlitve sodelovali v zanimivem kolektivu in imeli priložnost med prvimi v Sloveniji preizkusiti opremo s tega področja.**

**Več informacij o razpisu je na voljo na naslovu www.pcformatslo.net.**

www.pasadena.si

Založba računalniške literature in spletna knjigarna

**>>INTERNET**

# ADSL TV

Premalo TV programov? Prihaja odrešitev.

**SiOL je ta mesec predstavil novost, ki bo ADSL naročnikom omogočila ogled več kot 100 TV programov preko spleta in način uporabe interneta tudi brez računalnika. Pri *PCF* se nad mislijo branja e-sporočil preko TV sicer ne navdušujemo, zato pa so našo pozornost pritegnili programi, kot sta *Discovery Civilisation* in *Discovery Sci-Trek*, medtem ko je gospod Miraz navdušeno našel *Reality TV*. Cena mesečnega dostopa je 3.100 SIT, do izida PCF22 pa bomo zadevo preizkusili in vam povedali, kako leži na stvari. www.siol.net**

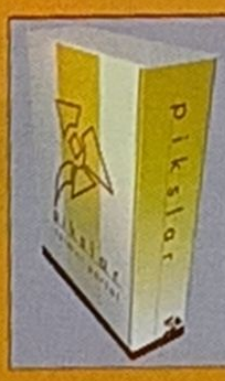
## fwd>>fwd>>

Mesec je naokoli in Barbara poskuša okrevati od brnenja ventilatorjev tisoč in enega računalnika v pisarni... Zato vam pa prinaša nekaj uporabnih nasvetov za nakupovanje in uporabo računalnika.

Ergonomija je med uporabo računalnika izjemno pomembna. Posledice neprimerne drže pri delu so lahko vseh sort, od luknje v kolenu, bolečin v petem vretencu z leve ali izgubi vseh zunanjih in velike večine notranjih organov.

Doma še gre - kaj pa, če vas pritisne na poti? Sredi Slovenike pri 130km/h? Ko zamujate v službo, ker vam je pes pojedel budilko in trepetate, da vas bo šef zbrcal čez prag? Ustavljanje v takih trenutkih bi bilo prav res junaško dejanje. Mobilno izločanje je torej nuja.

Najpomembneje pa je, da ne zanemarite vaših najbližjih, ker se vam bodo maščevali na najbolj krut način. Če si še kdaj želite uporabljati računalnik, ga ne zlorabljajte!


sodobna kultura ima alternativo

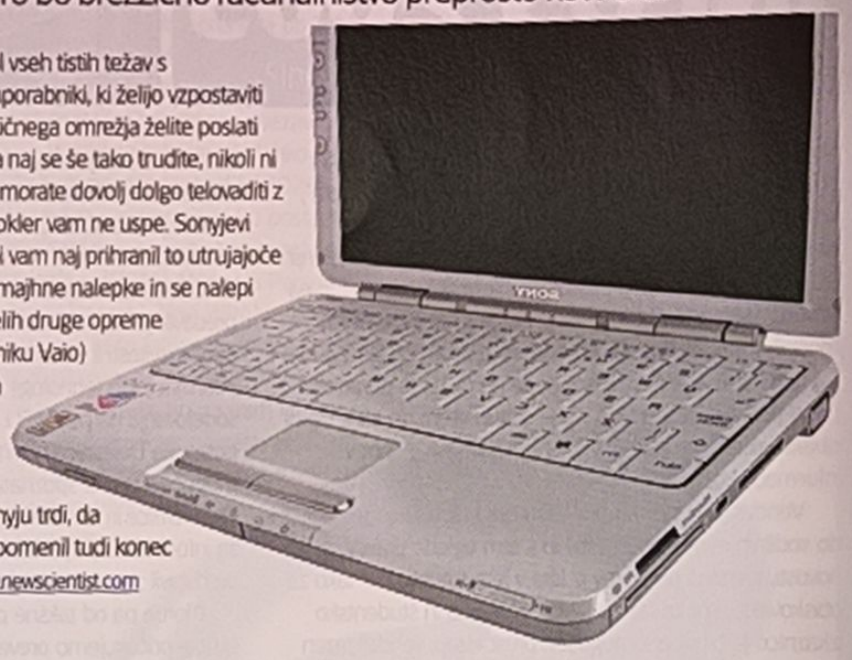
WWW.PIKSLAR.COM


Šokantna prihodnost

# KRISTALNA KROGLA

## Ko pogledi povezujejo

Sony razvija napravo, s katero bo brezžično računalništvo preprosto kot keks.



**KONCEPT GAZE-LINK** bi nas naj odrešil vseh tistih težav s konfiguriranjem, s katerimi se srečujejo uporabniki, ki želijo vzpostaviti lastno omrežje. Saj poznate: preko brezžičnega omrežja želite poslati datoteko z notesnika na bližnji tiskalnik, a naj se še tako trudite, nikoli ni tako preprosto, kot bi moralo biti. Včasih morate dovolj dolgo telovaditi z iskanjem pravega omrežnega naslova, dokler vam ne uspe. Sonyjevi znanstveniki v Tokyu razvijajo sistem, ki bi vam naj prihranil to utrujajoče delo. Identifikacijska koda se natisne na majhne nalepke in se nalepi na vsako napravo, nato pa kamere na delih druge opreme (kot so tiste na novem Sonyjevem notesniku Vaio) preberejo kodo, prepoznajo nastavitve in poiščejo napravo v omrežju. Gaze-Link bo torej celoten proces povezovanja poenostavil v "vidim te, povežem se s teboj". Raziskovalec Ayatsuka Yuji pri Sonyju trdi, da bo pričetek uvajanja sistema v uporabo pomenil tudi konec ročnih nastavitev omrežne opreme. www.newscientist.com

## PLEZANJE PO STENI

**Odrasli ljudje, ki plezajo po stenah in se lepijo na strop? Ne, Spider-Mani žal še niso med nami, temveč znanstveniki iz Univerze v Manchestru trdijo, da je njihov raziskovalni projekt navdahnil kuščar gekon. Milijoni nanoskopskih dlačic na površju gekonovih nog ustvarjajo intermolekularno silo lepljenja, znanstveniki pa trdijo, da bi zadostovalo, če bi si roke prekrili z njihovim lepljivim trakom, da bi se dejansko prilepili na strop. Snov je izdelana iz kaptona, vsak kvadratni centimeter zadeve pa bi naj držal težo približno enega kilograma.**
**www.newscientist.com**

## INDUSTRIJSKA REVOLUCIJA

Stvari se hladijo na proizvodnem traku.

**V UMAZANEM SVETU** mehanizirane proizvodnje igra toplota pomembno vlogo. Številni avtomatizirani proizvodni procesi potrebujejo regulirano izmenjavo toplote za nadzor temperature na proizvodnem traku. Danes, 250 let po tem, ko nam je industrijska revolucija dala temne satanske tovarne, se nahajamo pred prvo revolucijo na področju prenosa toplote, ki bi lahko izboljšala proizvodne procese. Podjetje Ashe Morris je od britanskega Sveta za znanost, tehnologijo in umetnost prejelo investicijo 150.000 Evrov, da ustvari sistem, ki napravi za prenos toplote omogoča nadzor lastne temperature. V proizvodnem procesu bo nov izum poskrbel za to, da bo prenos toplote odvisen od približno 100 različnih elementov, ki jih nadzira preprost ventil z batom. Ko se bat premika gor in dol, se sprožajo različni elementi in tako zadeva v odvisnosti od tega hladi ali greje bližnje področje. Gre za preprosto inovacijo, ki se prilagaja majhnim spremembam v temperaturi in tako pri posameznih vrstah uporabe lahko zmanjša porabo energije tudi do 90 odstotkov ter tako vpliva na zmanjšanje emisij.
www.ashemorris.com

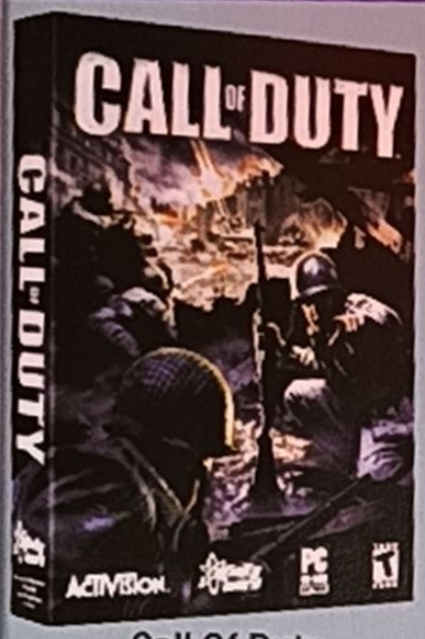
**Temperature bodo v takšnih estetskih lepoticah očitno kamlu padle.**


WWW.GSM-CABLE.COM

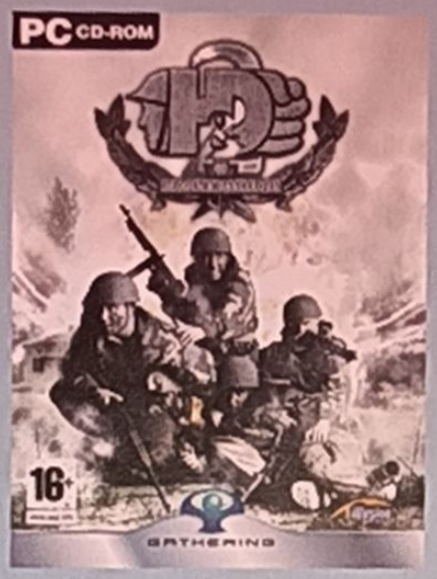
podatkovni in servisni kabli za GSM aparate, dodatna oprema, IrDA vmesniki, slušalke, USB in avto polnilci, baterije, rezervni deli, bluetooth, servis

rač. teh. trgovina MIŠKA, tel.: 04/20 14 480, e-pošta: info@gsm-cable.com

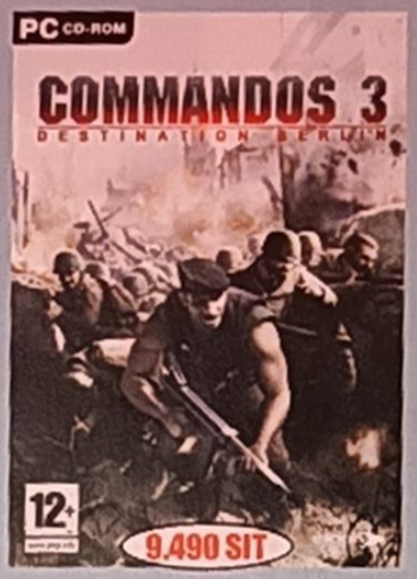
# Največji HIT-i in najboljše letošnje igre so že tukaj!




Call Of Duty



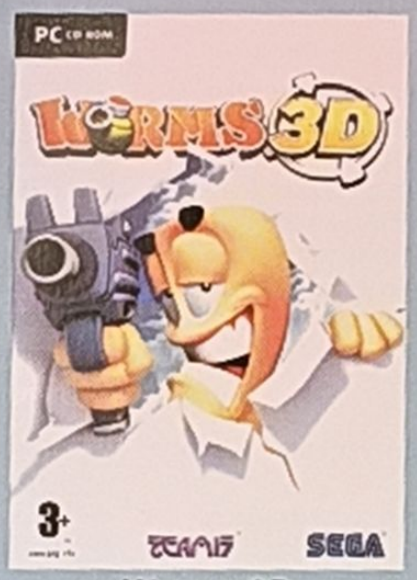

Hidden and Dangerous 2




Commandos 3

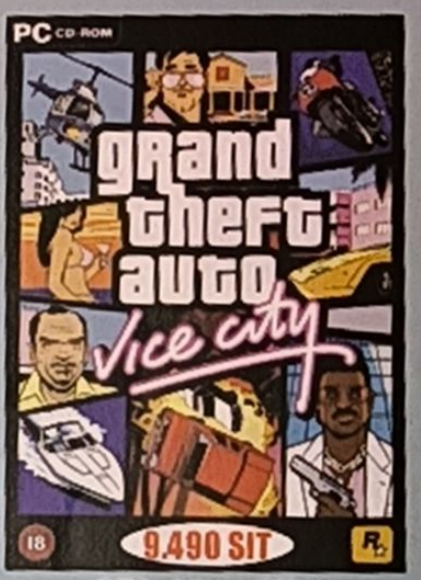
Vegas
Make It Big

Pirates of the Caribbean

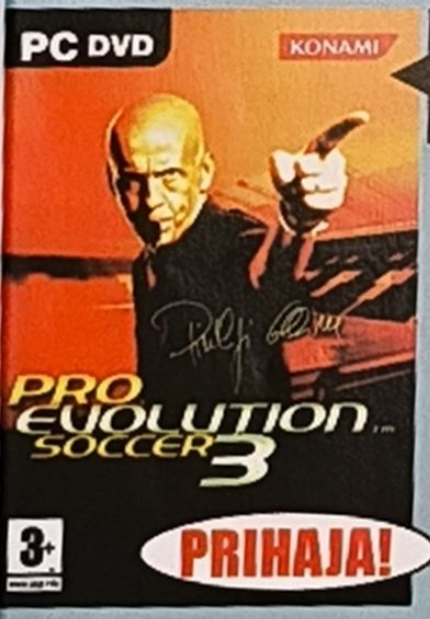



Worms 3D

Big Mutha Truckers




GTA: Vice City




## Pro Evolution Soccer 3

Najboljši nogomet na PC-ju!!!
Izide 19. Novembra! Zbiramo prednaročila

## Popravilo CD in DVD diskov

**Ne mečite poškodovanih CD in DVD diskov proč!**

Mi vam jih obnovimo da bodo delovali kot novi. S pomočjo preizkušene in patentirane tehnologije odstranimo praske s spodnje strani diska in tako omogočimo laserju, da disk znova prebere brez težave.

**TOTAL DISC**
**CD REPAIR**

## Nižje cene:

privoščite si dobro igro za manj denarja

## Izposoja konzol in iger za PlayStation in PlayStation 2. Vabljeni.

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

**PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!**
PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY!
PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

**VideoToP 13**
>> Multimedijski center

Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center,
Tel.:02 / 234-12-52

PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h
Wwww.videotop.si

# Dnevnik

Česa se lahko nadejate v zelo bližnji prihodnosti...

## Dan mrtvih
### 1. November

Tega praznika vam posebej verjetno ni potrebno predstavljati, saj vsak mulc ve, da se lahko na ta dan nažre pečenih kostanjev in sladkorne pene ter domov privleče tono raznobarvnega voska. Tisti, ki smo bolj odrasle sorte, pa se na ta dan poklonimo vsem tistim, ki jih ni več med nami. Ter se nažremo pečenih kostanjev in sladkorne pene.

## Martinovo
### 11. November

Dan, ko iz mošta nastane vino, je po zanimivem naključju tudi obletnica konca prve svetovne vojne, bolj militaristično razpoloženi pa ga bodo še bolj veseli zato, ker bo izšel *Counter-Strike: Condition Zero*. Obljuba o najbolj priljubljeni večigralski igri v načinu za enega igralca, prikliče solzice sreče v očesca vsakega igričarja, napredni večigralski način pa bo premamil še vse ostale.

## Eks-Terminator!
### 14. November

Saj verno, da je bil film *T3* zvodenela bedarija, a *T3: War of the Machines* obljublja odlično mešanico močne enoigralske in neuravnotežene večigralske izkušnje, v kateri se bodo pomerili ljudje in skoraj neuničljivi terminatorji.

## PC Format
### 1. December

V zadnji številki letošnjega leta vam bomo med drugim predstavili vodič za izdelavo domačega varnostnega sistema s pomočjo PC-ja.

# ↑ DOBER MESEC

**LJUBITELJI DR. WHOJA** Pri BBC-ju so napovedali, da bodo po 14 letih spet pričeli s snemanjem legendarne ZF serije Dr. Who. Glavni igralec še ni bil imenovan, upamo pa, da bomo v tej vlogi ponovno ugledali Toma Bakerja.

**WI-FI** Raziskava podjetja Jupitermedia je pokazala, da 80 odstotkov evropskih internetnih uporabnikov želi namestiti domače omrežne sisteme, večina pa jih razmišlja o brezžičnih rešitvah.

# ↓ SLAB MESEC

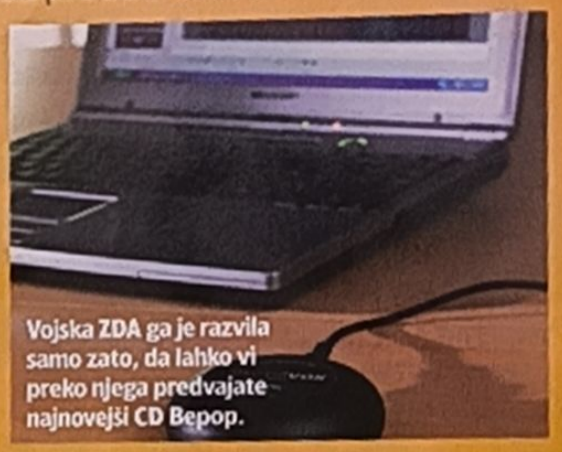
**CONCORDE** Popularna jeklena ptica je v zadnjih dneh oktobra še zadnjič razpela krila in se podala na zadnji čezoceanski let od New Yorka do Londona.

**POTNIKI NA DVEH KOLESIH** Ste pred kratkim potovali v tujino in vas je skoraj podrl kak revež, ki je padal s Segwaya? Vozilce ima namreč težave, saj vztrajno meče potnike s sebe, kadar se mu spraznijo baterije.

↘ Pred poroto

# KRIV ALI NEDOLŽEN?

Predstavnik industrije predstavi noviteto – vi pa presodite. Ta mesec nam **Paul Ludden** poskuša prodati **Omnivox**, zvočniški sistem brez zvočnikov.


Vojska ZDA ga je razvila samo zato, da lahko vi preko njega predvajate najnovejši CD Bepop.

**PCF Ali nam lahko na hitro opišete, kako deluje ta nova tehnologija zvočnikov?**
**Paul** Miniaturizacija naprav, kot so notesniki, dlančniki, multimedijski projektorji in drugih, je v zadnjih letih povzročila upad kvalitete zvočnikov, vgrajenih v omenjene naprave. Zaradi tega s predstavitveno opremo, ki je na voljo, skoraj ni več mogoče ustvariti pravega vtisa. Omnivox sprejme avdio signal in povzroči, da mizna plošča ali katera koli druga ravna površina, v bistvu proizvaja zvok.

**PCF To zveni že skoraj neverjetno – kdo je izumil Omnivox?**
**Paul** To je pa zgodba, kot bi jo pobrali iz kakšnega filma o Jamesu Bondu – tehnologijo je razvila vojska ZDA za sonarje. Ko tehnologija ni bila več strogo zaupne narave, so bile njene zvočne zmogljivosti predelane in razvil se je Omnivox.

**PCF In zakaj bi si sploh kdo želel kakšno površino spremeniti v zvočnik?**
**Paul** Običajno je tako, da se zdi ljudem, ki sedijo blizu konvencionalnega zvočnika, ta preglasen, bolj oddaljeni poslušalci pa ne slišijo več dobro. Omnivox pa proizvaja difuzen (razpršen) zvok. To pomeni, da bodo vsi poslušalci pri mizi slišali isti zvok.

**PCF Ali ima tehnologija sploh kakšno komercialno uporabno vrednosti, razen tega, da se je mogoče igrati z zvočnimi učinki na javnih mestih?**
**Paul** Omnivox cilja predvsem na uporabnike mobilnih naprav ter na marketingarje in učitelje, ki bi radi različne zvočne zapise bolj aktivno uporabljali pri svojem delu, kot je trenutno mogoče, pri tem pa ne želijo žrtvovati prenosnosti. Tehnologija, ki jo uporablja Omnivox, se uporablja tudi za komercialne prestavitve, razstave in javne informacijske sisteme.

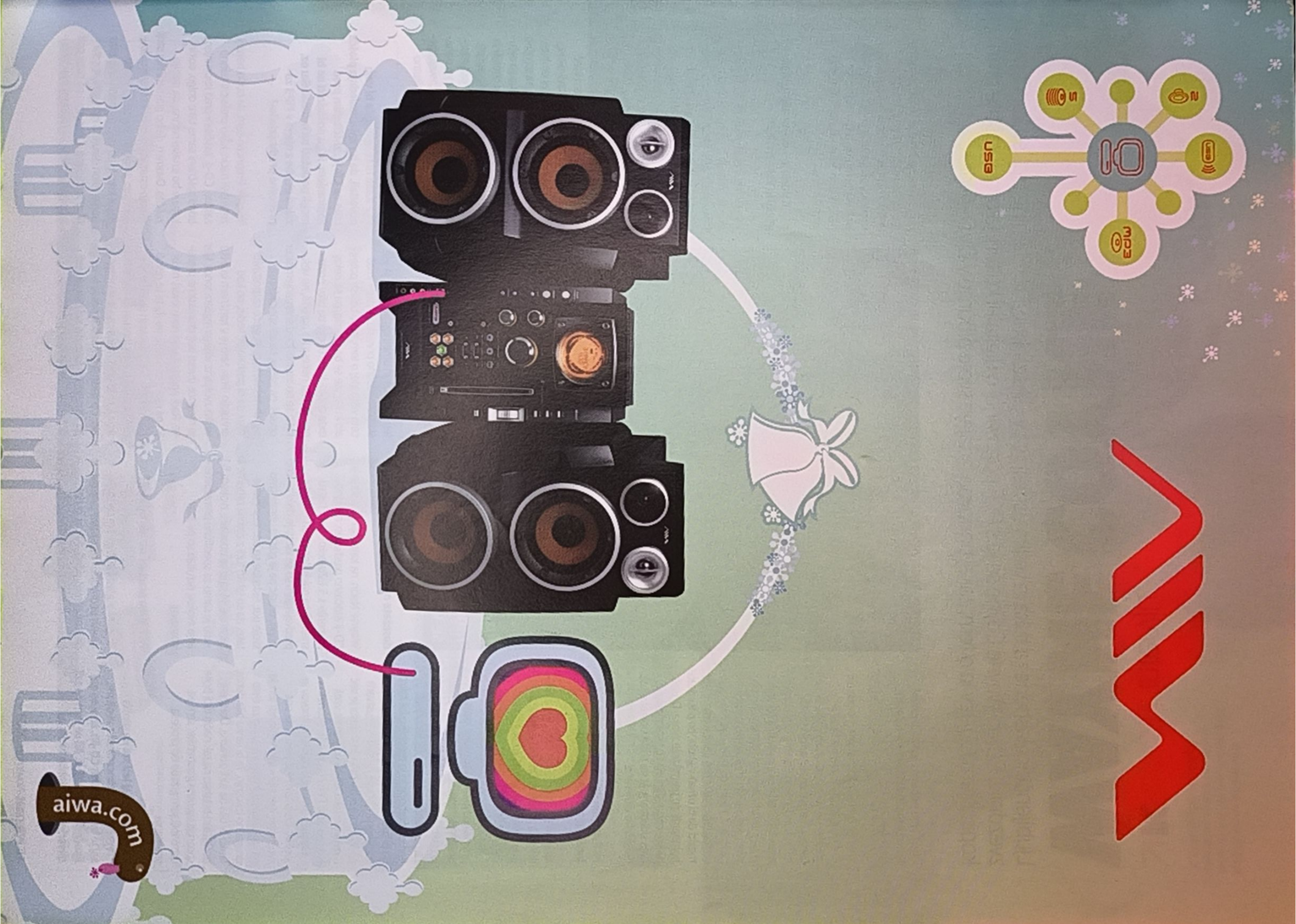
**PCF Ali menite, da bi se tehnologija v prihodnosti lahko masovno prodajala?**
**Paul** Kot sem že omenil, cilja Omnivox predvsem na korporativne uporabnike, načrtujemo pa celo serijo izdelkov, ki bodo uporabo tehnologije razširili tudi na druga področja uporabe. Omnivox vidimo kot prvi resen korak naprej od magnetov, tuljav in kartonastih stožcev – pomemben korak naprej od izuma prvega zvočnika. Ker Omnivox nima nobenih gibljivih mehanskih delov, se tudi ne more izrabiti, zato je Omnivox mogoče vgraditi tudi v različne strukture, kar ponuja nove možnosti arhitektom in oblikovalcem. Ena od naših strank je tudi gradbeno podjetje, ki želi Omnivox vgrajevati v predelne stene.

# >>VAŠA SODBA S forumov

**FiDeK** Ni tako slaba ideja, tudi cena ni tako visoka kot bi se za te "eksotične" artikle spodobilo. Vprašanje pa je, koliko pri tem trpi kakovost zvoka.
**Aljo** Hm in hum končno ena dobra nova tehnologija, čeprav sem res skeptik glede novih tehnologij se mi ta zdi se kar uporabna hehehe celo in tudi cena je znosna saj je tehnologija nova (se ve). dal bi 195 evrov toda kot je bilo že napisano kako trpi kakovost zvoka.
**Thanatos** Za smrtnike malce dvomim, zgleda pa kot odlično več orodje za sestanke. kvaliteta pri človeškem govoru ni tako pomembna kot pri poslušanje klasike, kjer bi verejtno stvar pogrnila proti navadnim zvočnikom tako po jakosti kot kvaliteti.

**VI PRAVITE...**

**NEDOLŽEN**


USB
aiwa.com

PCFormat intervju

# WAYNE COYNE

Ljubljenček glasbenega tiska in velika uspešnica v Glastonburyju –Flaming Lips so končno zvezdniki. Pevec Wayne Coyne se je s *PCF* pogovarjal o digitalni kulturi, jalovosti zaščite pred kopiranjem CD-jev in o tem, zakaj ponovno izdajajo svoje albume v DVD-Avdiu...

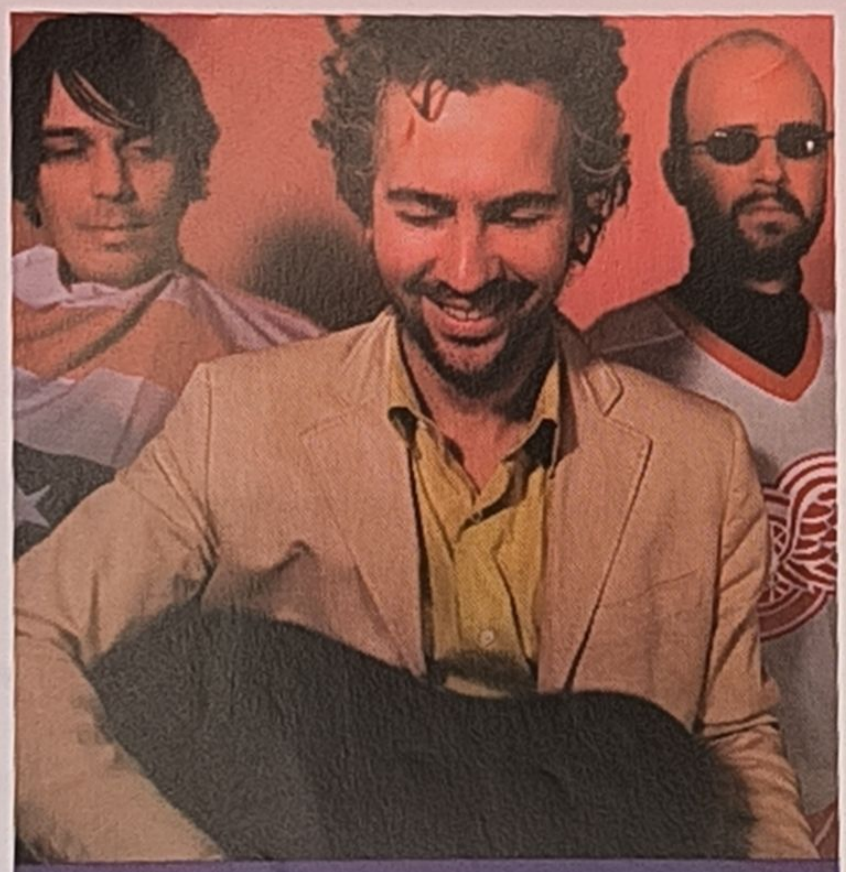
**PCF Čemu ponovna izdaja Yoshimi Battles the Pink Robots v formatu DVD-A?**

**Wayne** Danes je takšno početje postalo že skoraj norma – vsaj poskusiti je vredno, da pomirimo obožavalce. Pa še zanimiv format za zaj"ancijo je. Po mojem mnenju so Flaming Lips prava zasedba, ki bo nekaj poskusila narediti z novo intenzivnostjo in zagonom. Bomo videli, kako se bo stvar obnesla s petimi zvočniki. Včasih me skrbi, da imajo nasprotniki tega prav in da pretiravamo – namesto da bi uživali v glasbi, bo poslušalce bombardiralo premikanje zvoka. Drugič pa spet pomislim, da bo ta tehnologija dala skladbam, ki ste jih že stokrat slišali, čisto novo dimenzijo.

**PCF Ali vam domnevni napredek v kvaliteti zvoka veliko pomeni?**

**Wayne** Ne vem, kako pomembna je toliko višja kvaliteta. Obstaja veliko glasbe, ki ji dela takšna kvaliteta že skoraj škodo. V glasbi je pogosto namerno uporabljeno popačenje zvoka in različni šumi, ki jih ne bi smeli odstraniti. Previsoka kvaliteta lahko uniči izraznost glasbe. To je približno tako, kot bi vzeli Monetovo sliko, ki je zamegljena in abstraktna, ter očistili barvne prehode in jo preoblikovali tako, da bi bila bolj ostra. S tem bi popolnoma spremenili občutje na sliki in bi ustvarili popolnoma novo delo. In v glasbi je več ali manj enako. Če bi, na primer, vzeli kakšno delo Phila Spectorja, posneto v fantastičnem mono oblaku odmevov in zvokov. Če bi tak zvok poslali na pet zvočnikov, kjer sliši vsak najmanjši ton, ki ga igrata basist in pianist, bi šlo za čisto drugačno izkušnjo. Ta bi lahko bila dobra, lahko bi bila pa tudi porazna. Določeni poslušalci bi lahko na tak način tudi bolje spoznali izjemne glasbenike, sam pa ostro ločujem glasbo od procesa snemanja.

**PCF Pred nekaj leti ste na plošči *Zareeka* eksperimentirali z zvokom, saj je izšla na štirih CD-jih, ki bi se naj istočasno predvajali. Ali se vam ne zdi neverjetno, da lahko to sedaj dosežete na enem samem mediju?**



**"Bodimo veseli, da sploh imamo hekerje! Ogromno ljudi pozablja, da se v glasbi in rock'n'rollu še vedno obrača svinjsko dosti denarja"**

**Wayne** Način, na katerega se ti štirje CD-ji istočasno predvajajo, ni nujno primerljiv s 5.1. *Zareeko* smo v bistvu snemali na nakljućen način – med predvajanjem so se vsi štirje diski zvočno stopili, drugič pa je glasba ubrala čisto svojo pot. Skladbe so bile zasnovane tako, da so lahko tudi z zamiki zabavne in zanimive. Nismo se ubadali z zvokom 5.1 – šlo je samo za specifično prerazporejanje zvokov, rezultati so pa prav intenzivni.

**PCF Kako predani ste bili tej ideji?**

**Wayne** V glasbi je tako, kot na vseh ostalih področjih – rezultatov svojega dela ne moreš videti, dokler ni delo končano. Moja najljubša analogija na temo glasbe in umetnosti je ta, da je vse skupaj podobno prvemu seksu – imaš celo vrsto idej o tem, kako bo vse potekalo in kaj vse se bo zgodilo, pa se nekaj izide dobro, kaj drugega pa prav porazno... Dokler nečesa ne narediš, ne veš, kako se bo izteklo. Med snemanjem sicer opaziš, da basov, zaradi specifičnosti samih frekvenc, ni mogoče razpostaviti tako, da bi poslušalec vedel, od kod prihajajo. Prav zato je v končnem izdelku veliko zvokov iz višjega registra tonov, kjer je mogoče izvesti bolj dramatične premike. Radi preizkušamo nove stvari, ne bi jih pa radi preizkušali, ne da bi se ozirali na kvaliteto. Na določenih diskih boste našli le stereo zvok, poslan na več zvočnikov, kar bo poslušalca zagotovo razočaralo. Ob takšnih posnetkih postane vprašljiv sam smisel formata, saj marsikateri poslušalec ne bo videl prednosti v nakupu novega medija, ker bo menil, da gre za čisto isto, le precej dražjo stvar, kot je CD, ki ga že ima doma. Sami poskušamo dokazati, da je DVD-Avdio nedvomno vreden nakupa, a samo zato, ker bo ponudil dobro zasnovano in izvedeno novo izkušnjo.

**PCF Kakšno je vaše mnenje o digitalni glasbi in kulturi MP3?**

**Wayne** Po mojem mnenju ni naredila ničesar slabega – ravno nasprotno. Če lahko ljudje slišijo glasbo, ne da bi zanjo morali plačati, so pripravljeni preizkusiti več različnih zvrsti brez vsakršnega tveganja. Če berete v časopisju o zasedbah, kot smo mi, The Postal Service ali celo Radiohead, bi vsekakor bolj gotovo vedeli, če vam je glasba všeč ali ne. In če vam je všeč, bi se neprimerno laže odločili za nakup. Če je poslušalcem všeč tisto, kar slišijo, je internet opravil svoje delo. Čeprav ima internet nekaj problemov, pa je po mojem mnenju na splošno odličen, še bolje pa je, da postajajo računalniki in dodatna oprema vse cenejši in dostopnejši. Umetniki se morajo pričeti zavedati vseh prednosti, ki jih nudi internet, ne glede na to, kaj vse se tam nahaja, saj bodo ljudje še vedno kupovali oblikovno dobro zasnovane in kvalitetno posnete CD-je.

**PCF Kako bi reagirali, če bi vam povedali, da bo vaša naslednja plošča izšla na CD-ju, zaščitenim pred kopiranjem, ki ga poslušalci ne bi mogli poslušati na računalniku oz. zajeti glasbe z njega v MP3 za prenosne predvajalnike?**

**Wayne** Prepričan sem, da bodo hekerji že iznašli način, kako prelisičiti takšno zaščito. CD-ji, zaščiteni pred kopiranjem, bodo zaščiteni samo tako dolgo, dokler kdo ne bo iznašel načina, da razbije zaščito. Dvomim, da bo glasbeni industriji uspelo ostati korak pred človeško radovednostjo, zaradi katere se bo vedno našel kdo, ki bo želel ugotoviti kako tisto sranje sploh deluje. Z rešitvami, kot sta iPod in trgovina iTunes smo na pravi poti k boljšim rešitvam – mestom, kjer lahko

Medtem ko so ostali člani Flaming Lips preveč kul, da bi se pokazali od blizu, pa Wayne Coyne pozdravlja DVD-A.

za resnično nizko ceno dobite legalen dostop do glasbe in vam ni potrebno kupovati celotnega albuma, če vam ta ni všeč. Če zvok 5.1 postane resnično popularen, upam, da bo uporabljen kot zanimiv način za predstavljanje glasbe in ne le še en način za preprečevanje, da bi hekerji zastonj dobivali glasbo. Bodimo raje veseli, da sploh imamo hekerje! Mislim, da ogromno ljudi pozablja, da se v glasbi in rock'n'rollu še vedno obrača svinjsko dosti denarja. P Diddy je letos pač zaslužil 10 milijonov dolarjev, v primerjavi s 15 milijoni, ki jih je zaslužil lani – kakšna smola, kaj?

**PCF**

# Vsebina diska

## Celotni programi/Demo igre/Orodja PCF Superdisk

**NEBOJŠA JANKOVIĆ UREDNIK DISKA**

## DISKI POKAJO PO ŠIVIH

Ta mesec se je v uredništvu vodila zanimiva diskusija o filmih. V naslednjih mesecih nas namreč čaka kar nekaj velikih uspešnic, in medtem ko nekateri stavijo na klasika, kot sta zaključna dela trilogij *Lord of the Rings* in *Matrix* (med slednje spadam tudi sam), naš urednik s še nekaj osamljenimi dušami zastopa strujo, ki stavi na Quentina Tarantina in njegovo prihajajočo kung-fu bonanzo v dveh delih, *Kill Bill*. Vsi trije filmi bodo v naše multiplekse prispeli v naslednjih dveh mesecih, zato vas vabimo, da nam v našem online forumu sporočite, kateri struji bi se pridružili?

Seveda pa ni nujno, da se odločite. Marsikdo bi namreč porekel, da najkakovostnejše igre današnjega dne ponujajo veliko več zabave kot hollywoodski izdelki in ob preizkusu demo iger ta mesec boste najbrž morali kar prikimati – še posebej, če ste domov odnesli DVD izdajo. Preberite opise *Call of Duty*, *Max Payne 2* in *XIII*, nato pa zaigrajte fantastične *Halo*, *Pro Evolution Soccer 3* ali *Commandos 3*.

Če pa želite postati kreativni, pa ni boljšega, kakor da to storite s pomočjo celotnega programa *Dance eJay 2*, ki vam ga ta tokrat prinašamo. DVD izdaja vsebuje tudi nekaj zvokov, ki jih lahko uporabite, če pa imate CD izdajo, jih lahko nekaj snamete na naši spletni strani, veliko pa jih je brezplačno na voljo na spletu. **nebojsa@videotop.si**

## TOKRATNE NAJ DEMO IGRE

DVD

**COMMANDOS 3**
Popeljite *Commandose* na njihovo najnevarnejšo misijo doslej, od zamrznjenih ruševin Stalingrada , do gozdov srednje Evrope in obal Normandije.

DVD

**PRO EVOLUTION SOCCER 3**
Serija, ki prinaša izboljšave na vseh področjih je sedaj na voljo tudi za PC. Popoln opis pričakujte v reviji že naslednji mesec.

**FIFA 2004**
Nogometna akcija v novi EA-jevi različici ponuja izboljšane modele igralcev, njihova odzivnost pa nadaljuje izboljšajo celotno igralno izkušnjo.

**HALO: COMBAT EVOLVED**
Dolgo pričakovana uspešnica z Xboxa je prispela tudi na PC. Igra je že navdušila naše opisovalce, vi pa po igranju demonstracije ocenite, ali je za vas.

DVD

**SILENT HILL 3**
Nadaljevanje grozljive akcijske pustolovščine prinaša temnejše skrivnosti. Igra bo preizkusila tako vašo inteligenco, kot tudi sposobnost rokovanja z orožji.

**TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD**
Pirati so očitno znova v modi. *Tortuga* vas postavi v vlogo poročnika v mornarici njegovega Veličanstva ali v vlogo neustrašnega pirata.

## DANCE EJAY 2+

Program, ki ga ljubijo vsi amaterski DJ-ji po svetu, *Dance eJay 2+*, vam omogoča ustvariti lastne plesne uspešnice. Instant uspeha vam seveda ne moremo zagotoviti, ker je ta odvisen od vašega talenta, zato pa vam na tokratnem DVD-ju prinašamo celoten program *Dance eJay 2+*, vključno s pripadajočimi vzorci, ki jih je skupno kar 3.500. Pri razvijalcu zatrjujejo, da so vsak vzorec ustvarili profesionalci iz glasbene industrije, če ste kupili CD različico pa si lahko nekaj teh naložite z naše spletne strani, ostale pa poiščete na spletu, kjer jih je precej na voljo brezplačno.

**Celoten program**

Pričujoča različica se lahko pohvali s kar nekaj izboljšavami glede na predhodnice, med katerimi najbolj izstopa vmesnik, ki je izjemno prijazen do uporabnika. Ne pozabite, da je tudi Daniel Beddingfield svojo prvo skladbo ustvaril v udobju lastne spalnice. Čeprav nismo ravno prepričani, da bi s tem kogar koli prepričali v glasbeno ustvarjanje...

## YOUR UNINSTALLER! 2002

Kar zeleni smo od jeze, ko odpremo meni Add/Remove Programs, kjer nas pozdravi ogromen seznam nepotrebne nameščene krame, ki smo jo že pred časom odstranili, pa vseeno trmasto vztrajajo na svojem mestu, vse dokler se ne sprijaznimo z dejstvom, da bodo tiranske aplikacije za večno čepele na disku. Rešitev tovrstnih težav nosi ime *Your Uninstaller!* – program, ki je odločen, da nas bo rešil takšnih aplikacij enkrat za vselej.

**Celoten program**

*Your Uninstaller!* predstavlja hiter in učinkovit način za upravljanje z vsebino vašega PC-ja. Prikazuje vse programe, nameščene v vašem sistemu, vključno z vsemi ikonami v meniju Start. Omogoča vam tudi odličen nadzor nad programi, ki jih odstranjujete – izberite View-Report in ogledali si boste lahko točne lokacije odstranitvenih programov in pripadajoče vnose v registru. Program tudi v kali zatre vse aplikacije, ki ste jih že odstranili, tako da se ne bodo več pojavljale na seznamu nameščenih programov. Vsekakor program, ki ga morate imeti v svoji zbirki.

## SMS PRESS

Ko smo bili majhni, smo se sporazumevali s smehom, kričanjem in pločevinkami, povezanimi z vrvico. Dandanes pa se mularija sporazumeva s pomočjo srebrnih, svetlečih se napravic v popolnoma nerazumljivem jeziku, in to celo na račun njihovih staršev. S pomočjo programčka *SMS Press* se lahko pridružite maniji pošiljanja kratkih sporočil kar preko svojega namizja, za nameček pa smo za vas vključili 30 kreditov – registrirajte se na Dynmarkovi spletni strani, da dobite dostop do njih.

**CD in DVD**

Sedaj lahko uporabljate vmesnik, podoben *Outlookovemu*, za upravljanje s sporočili. Vključen je adresarček, v katerega lahko shranite podatke o 100.000 vaših najboljših prijateljih, vključno s podatki, ki niso vezani na številko njihovega mobilnega telefona. Ustvarite lahko celo vrsto privzetih sporočilc, shranite pa lahko tudi poslana sporočila. Pošiljanje vsakega sporočila po tridesetem vas bo stalo okrog 15 SIT.

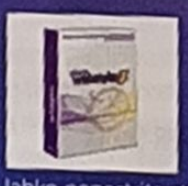
## ULEAD VIDEOSTUDIO 7

Demonstracijska različica odličnega programa za obdelavo videa, ki ga opisujemo tudi v našem tokratnem vodiču za filmsko post-produkcijo. *VideoStudio 7* sicer ne spada med najdražje in najbolj zapletene video programe, vendar pa ponuja nekaj značilnosti, ki so mu lahko v ponos. V kolikor imate kamero Mini DV in kartico FireWire, ga vsekakor preizkusite.

**SAMO DVD**

**Preizkusni program**

## XARA WEBSTYLE 4



Nova različica programa *Webstyle*, ki vam brez znanja programiranja ali kode HTML omogoča ustvariti lastne dodatke, gumbe in menije za vašo spletno stran. Na ta način lahko popestrite stran na preprost in hiter način. V kolikor vam je program všeč, lahko počakate tudi do naslednjega meseca, ko vam bomo na diskih prinesli celoten program *Xara WebStyle 2*.

**Preizkusni program**

SAMSUNG

# DigitAll *style*

*velikost pike 0,27 mm*

*nastavljivo stojalo Dual Hinge*

*SyncMaster 152T/172T*

## Tanko, tanjše...

Monitorji Samsung SyncMaster z elegantnim videzom in visoko zmogljivostjo ustrezajo vsaki priložnosti in vsakemu namenu. Uživajte v novih mejah prihrankov energije in prostora.

**Zastopstvo in distribucija v Sloveniji:**

**Avtera d.o.o., tel.: (01) 58 53 411; (02) 25 26 474; (03) 42 86 711; e-mail: info@avtera.si; www.avtera.si**

**LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si**

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

www.samsung.com

Ne, ne gre za prizor s koncerta Fleetwood Mac.

# JE VAŠ PC OBSEDEN?

0 za vsak odgovor a, 1 za vsak b in 10 za vsak c.

**KAKO POGOSTO SE VAM SESUJE WINDOWS?**
a) vsakih nekaj dni b) vsakih nekaj ur c) ob vsaki polni luni

**ALI STE KDAJ PREJELI E-POŠTO OD...**
a) tujca b) nekoga, ki je pred kratkim umrl c) Luciferja osebno

**ČE POVIŠATE JAKOST ZVOČNIKOV DO KONCA, ALI SLIŠITE...**
a) neprijetno brnenje b) skrivnostno kričanje
c) glas, ki ponavlja "Janko je mrtev"

**KAKO VROČ JE VAŠ PROCESOR MED DELOVANJEM?**
a) 35C b) Sumljivo hladen c) tako vroč, kot ogenj v peklu

**ČE V GOOGLE VPIŠETE "BEELZEBUB" IN KLIKNETE NA "I FEEL LUCKY", KAM VAS NAPOTI?**
a) do Adventne Katoliške Enciklopedije **www.newadvent.org/cathen/02388c.htm**
b) **www.sellyoursoul.com**
c) skozi portal do neimenovane dimenzije in neskončne bolečine

**REZULTATI**

**0-1** Vaš PC je nestabilen, nezanesljiv in, žal, popolnoma normalen
**2-12** Vaš PC je morda obseden od duhov podzemlja. Naložite si ohranjevalnik zaslona z naslova www.vanhelsing.com in zabijte velik leseni žebelj skozi plošče trdega diska
**13+** Vaš PC je najbrž v redu, vendar ste vi paranoični in na napačni strani sveta. Takoj poiščite psihiatrično pomoč ter za nekaj časa prenehajte z gledanjem DVD-jev *Buffy* in *X-Files*.


Foto Beseničar
Dunajska 57
1000 Ljubljana
01/436-26-64
foto.besenicar@siol.net
PENTAX
V VSEH BOLJE ZALOŽENIH SPECIALIZIRANIH TRGOVINAH

PENTAX Optio 33WR

3,2 milijona točk, 2,8x optični zoom (37-104 mm), vodoodporen, funkcija QuickStart, video z zvokom
NOVO - cena: 114.990 SIT

PENTAX Optio S/S4

3,2/4,0 milijona točk, 3x optični zoom, 35-105 mm, kovinsko ohišje, video z zvokom, MANJŠI OD KREDITNE KARTICE!
znižana cena: S: 109.990 SIT
NOVO - cena: S4: 129.990 SIT

PENTAX Optio 450/555

4,0/5,0 milijona točk, 5x optični zoom, 37-188 mm, supermakro od 2 cm, kovinsko ohišje, video z zvokom
znižana cena: 450: 149.990 SIT
NOVO - cena: 555: 179.990 SIT

6.1 milijona točk, 11 točkovni AF 16 področno merjenje svetlobe kovinsko ohišje
PENTAX *ist D
hody: 399.990 SIT

najmanjši in najlažji digitalni SLR fotoaparat

Servisiramo: PENTAX Nikon OLYMPUS Canon KONICA MINOLTA SIGMA TAMRON Polaroid YASHICA

# ZAKLETA STROJNA OPREMA

Ali se vaš PC sam prižiga ponoči? **Luis Villazon** je odkril, da preprosto mora priti do težav, ko se srečata antična magija in sodobna tehnologija.

Daljnega leta 1694 je mlada nosečnica pod sumljivimi okoliščinami utonila v mrzlih in temnih vodah Chesapeake Baya v Marylandu na vzhodni ameriški obali. Nekateri so trdili, da si je vzela življenje, drugi da je z njenim umorom družina očeta nerojenega otroka preprečila škandal, vendar sodniški zapisi iz leta pred tem nakazujejo na to, da je bila ženska po imenu Mary Dun, obtožena čarovništva.

Na sodnem procesu je bila sicer oproščena obtožb, vendar ena različica zgodbe trdi, da so prebivalci Baltimora pozneje našli nove dokaze o njenih okultnih povezavah in so se tokrat odločili vzeti zakon v svoje roke. Od takrat, vsaj tako trdi legenda, ozek del obale, znan kot Marysbeach, občasno gosti podobo ženske v starih cunjah, ki nad skalami lebdi in nekaj išče.

Gre za klasično pripoved o duhovih, kakršne smo si nekoč pripovedovali ob tabornem ognju – vsebuje elemente nepravičnosti, tragedije in nasilne smrti. Ima pa eno težavo. Je popolnoma neresnična. Zgodba se je pojavila leta 1993 v novičarski skupini **alt.supernatural.sightings**, kamor sta jo kot potegavščino poslala študenta Adam Thorny in Mark Lubeck. Pod drugačnimi psevdonimi sta v naslednjih 12 mesecih na osmih drugih mestih potrdila prvide duha na Marysbeach. Leta 1995 je novinar iz Marylanda slišal zgodbo in pričel iskati duha. Ko se je tako opogumil, da je v časopisu *Baltimore Inquirer* objavil fotografijo, za katero je trdil da je na njej duh z Marysbeacha, sta se Thorny in Lubeck oglasila v javnosti in razkrinkala prevaranta.

## Prevaranti, združite se

Pojav računalnikov je olajšal tovrstne prevare. Amaterske spletne strani lahko dajejo videz avtoritativnih portalov, medtem ko lahko elektronska pošta razširi govorice in urbane legende veliko hitreje, kot bi to komur koli uspelo z ustnim izročilom ali po telefonu. Brez poglobljenega preverjanja tako objavljenih "dejstev" se lahko kaj hitro zgodi, da pride do objave v tiskanem mediju. Fotografije se lahko ponaredijo, video posnetki preuredijo, zvok predela. Takšne manipulacije so bile sicer že od nekdaj mogoče, a dandanes za kaj takšnega ni potrebno biti tako vztrajen. Naenkrat lahko vsak zdolgočasen najstnik v prostem popoldnevu s pomočjo izvoda *Adobe Premiere* izdela posnetek pristanka vesoljcev na domačem skednju.

Pa vendar je prav zaradi te poenostavljenosti delo prevarantov precej težje. Ko je vsaka fotografija ponarejena, ne moremo več verjeti fotografijam in sedaj, ko ponarediti povratni naslov e-sporočila sploh ni težava, bo potrebno kaj več, kot le preverjanje domene, preden bomo nasedli sumljivim sporočilom. Dr. Judith Kleinberg je medijski psiholog na Univerzi v Ohiu in je zadnjih 25 let analizirala trende naše zaupljivosti medijem.

"V sedemdesetih smo novice ponavadi sprejemali takšne, kot so bile objavljene," pravi. "Javnost sicer v predvolilnem času ni verjela trditvam politikom, vendar smo na splošno verjeli, da so nam o pomembnih stvareh in grožnjah, kakršna naj bi v tistem času bila komunizem, govorili resnico. Od sredine osemdesetih smo priča začetku splošnih dvomov – ljudje so pričeli verjeti, da jim javne osebnosti prikrivajo del resnice." Dr. Kleinbergova verjame, da je ta trend povezan s širitvijo dostopa do interneta, za kar morda niti ne bi bile potrebne globoke znanstvene raziskave. Dostop do interneta pomeni dostop do informacij in bolje kot ste obveščeni, bolj skeptični boste postali.

Vendar skupaj s tem zmanjšanim zaupanjem v klasične medije prihaja bolj presenetljiv trend. "Istočasno smo prav tako opazili porast zaupanja splošne javnosti nečemu, kar mi imenujemo 'Zona somraka'. S tem mislim na zgodbe o duhovih, pošastih, vesoljcih in drugih neracionalnih fenomenih. In tudi to ima povezavo z dostopom do interneta." Z drugimi besedami, oboževalci *X-Files* so pogosteje povezani, kakor ostali.

## Ironija pa taka

Glede na to, da se je splet pričel širiti predvsem zato, da bi si trezni in racionalni znanstveniki lahko izmenjevali raziskovalne podatke, je prav depresivno dejstvo, da je internet postal takšen magnet za cel kup naivnežev. Pa je vse skupaj res en sam nesmisel? V interesu uravnoteženega novinarstva (za spremembo), se odpravimo na kratek potep po svetu nepojasnjenega.

Prva in najstarejša kategorija grozljive čudaškosti

# Zakleta strojna oprema

## ČUDAŠKI SPLET

Kaj je boljšega od spletne strani, da prebudi norca v vseh nas?

### OSEBNI SATAN

**www.personalsatan.com**

Elektronsko mesto za čaščenje temne strani, ki ga je postavil "častitl" Ventrue, je navidezno odštevanje do Noči čarovnic, vsebuje pa tudi čarovnico meseca, naprodaj pa je tudi nekaj "zanimivih" predmetov.

### VAMPIRJEV TEMPELJ

**www.vampiretemple.com**

"Ali želite živeti večno?" nas retorično sprašujejo. Tako kot večina religij, tudi ta stran ponuja "zagotovljeno pot do nesmrtnosti", vendar vam za razliko od nekaterih, ne bo spila krvi. V bistvu se omeji le na to, da porabite 25 zelencev za nakup Vampirske Biblije.

### IZVOR VSEGA ZLA

**www.rootofallevil.com**

Izvor vsega zla pravzaprav ni denar, kot ponavadi mislijo, temveč ta obskurna glasbena založba, ki izdaja "ekstremni underground metal, gotsko glasbo, punk, darkwave, noize in druge oblike nekategorizirane in subverzivne glasbe." Vaši mami gotovo ne bi bila všeč.

### COVEN OF THE STONE AND CAULDRON

**http://members.shaw.ca/stoneandcauldron/**

To združenje sprejema nove člane enkrat letno in prijazno vabi prijave vseh čarovnikov, ki so uspešno zaključili z vadbo. Poiščite torej svoj certifikat in obrišite prah s stare metle – čas je za akcijo.

### KALIFORNIJSKO ASTROLOŠKO ZDRUŽENJE

**www.calastrology.com/spells.html**

To podjetje se od leta 1970 osredotoča na veliko več kot navadno astrologijo in za vas za določen znesek izvaja najrazličnejše čarovnije. Lahko, na primer, kupite čarovnijo, s katero si vas bo nekdo nenadzorovano zaželel. Za 19,95 dolarjev se sliši kot dobra ponudba.

## HOCUS POCUS PREVARE

Tukaj jih je nekaj, ki smo jih pravkar razkrinkali...

### MARGARET IN KATHERINE FOX

Ti dve deklici sta leta 1848 ustanovili Spiritualistično združenje, ko sta trdili da sta prejeli sporočila od duhov. Potem ko sta štiri desetletja potovali po Ameriki in pred naivneži izvajali spiritualistične seanse, sta pred občinstvom priznali, da je bila celotna stvar prevara. Pokanje, ki bi naj prihajalo od duhov, je v bil bistvu zvok pokanja Margaretinih artritičnih prstov pod mizo.

### TORINSKI MRTVAŠKI PRT

Najuspešnejša religiozna relikvija vseh časov je sedaj dokončno potrjena kot mojstrska prevara. Tako za oblačilo, kot tudi za barve, s katerimi so ustvarili sliko, je bilo znanstveno potrjeno, da izvirajo iz leta okrog 1390. Zadevo so najbrž ustvarili, da bi ljudi prepričali v vero ozdravljenja.

### VILE COTTINGLEYA

Dijakinji Elsie Wright in Frances Griffiths sta leta 1917 s svojimi slikami ob vilah prepričali veliko strokovnjakov, vključno s Sirom Arthurjem Conanom Doylom. Potem, ko so ponovili raziskave, so znanstveniki ugotovili, da ni šlo za podvojene fotografske slike, fotografije pa prav tako niso bile retuširane. Deklici sta se preprosto fotografirali ob izrezanih kartonskih podobah.

### GROZA AMITYVILLA

Leta 1974 je mož umoril svoje starše in brate in sestre v hiši v Amityvillu, v državi New York. Ko sta George in Kathy Lutz kupila hišo, sta morilcu plačala, da je ustvaril privid duhov v hiši. Kljub njunemu poznejšemu priznanju je zgodba postala velika knjižna uspešnica in izredno uspešna filmska grozljivka.

### NEGIRANJE DARWINA

Zbiralec fosilov Charles Dawson je trdil, da je odkril manjkajoči člen v človeški evoluciji, potem ko je leta 1912 "našel" lobanjo v bližini Piltdown Commona v Britaniji. Britanski muzej je lobanjo z veseljem postavil na ogled, vendar se je leta 1953 ugotovilo, da so kosti mešanica sodobnega človeka in orangutana (najbrž bližnjega sorodnika marsikaterega člana uredništva *PCFormata*).

© AlphaBol

zadeva svet onstran smrti. S tem mislimo na oživela trupla, kot so zombiji in vampirji, brezteles ne duše preminulih (duhovi, poltergajsti) in nadnaravna bitja, ki ponavadi ostajajo na drugi strani pregrade (angeli in hudiči). Nobeno od teh bitij se ni pojavilo pod močno lučjo, pred večjim občinstvom ali zapustilo objektiven dokaz o svojem obstoju. S tem v mislih imajo veliko skupnega z vesoljci, vendar s še eno prepreko, in sicer da je za njihov obstoj potrebno življenje po smrti. V več kot 6.000 letih človeške civilizacije, je ta filozofija še vedno le domena vere. Študije izventelesnih doživetij in bližnjih srečanj s smrtjo so ponavadi ali le kup anekdotičnih poročil (**www.oberf.org**) ali podrobne nevrološke raziskave. Prva vrsta poročil ponavadi podpira idejo življenja po smrti, slednje pa prav gotovo ne.

Leta 2001 je nevrokirurg Dr. Olaf Blanke na Univerzitetni bolnišnici v Ženevi odkril, da lahko sproži izventelesno doživetje pri ženski, ki so jo zdravili zaradi izgube zavesti in sicer tako, da je stimuliral elektrodo, vgrajeno v angularno vijugo njenih možganov.

## Nadnaravni posamezniki

Potem so tukaj nadnaravne moči, ki bi naj obsedle drugače normalne osebke. Zvijanje žlic, lebdenje, branje misli, napovedovanje prihodnosti, zažiganje stvari na daljavo in podobno. Na svetu so številni posamezniki, ki trdijo, da imajo te sposobnosti (**www.uri-geller.com**), vendar obstajajo tri trdna dejstva, na podlagi katerih jih lahko označimo za prevarante in cirkuške čarovnike: njihove moči se upirajo trenutno razumljenim zakonom fizike; svoje moči nihče še ni demonstriral v strogo nadzorovanem znanstvenem okolju (Združenje za paranormalne raziskave na Državni univerzi v Pennsylvaniji – **www.psu.edu/paranormal** – to poskuša že leta, a brez uspeha); in vsi brez izjeme se preživljajo z razkazovanjem svojih sposobnosti.

Če bi kdo resnično znal dvigovati trdne predmete v zrak, bi svoje sposobnosti najbrž znal uporabiti za veliko bolj koristne stvari, kot je dvigovanje obročev preko teles lepih deklet v bikinkah. Leta 2000 je Margaret Menken iz Sacramenta v Kaliforniji, trdila da je prejela grozilna e-sporočila od bivšega moža – pol leta po njegovi smrti. Gospa Menken je sprožila civilno tožbo proti lastnini preminulega gospoda Menkena in sicer s trditvijo, da je Menken posmrtno prekršil sodni nalog proti njej. Sodnik je razsodil v njeno korist, vendar šele nato, ko se je izkazalo, da je gospod Menken uredil,

## USTVARITE LASTNE KROGE V ŽITU

Ni potrebe, da bi zapravljali čas v koruznih poljih sredi noči, veste.

### IZBERITE FOTOGRAFIJO

Pričnite z lepo fotografijo polja iz ptičje perspektive. Googlov iskalnik slik bo prišel prav. Poiščite nekaj, kar je dovolj blizu, da so podrobnosti razpoznavne, vendar ne tako blizu, da izgubite občutek velikosti. Navsezadnje želimo, da bo zadeva izgledala impresivno.

### DODAJTE OBLIKO

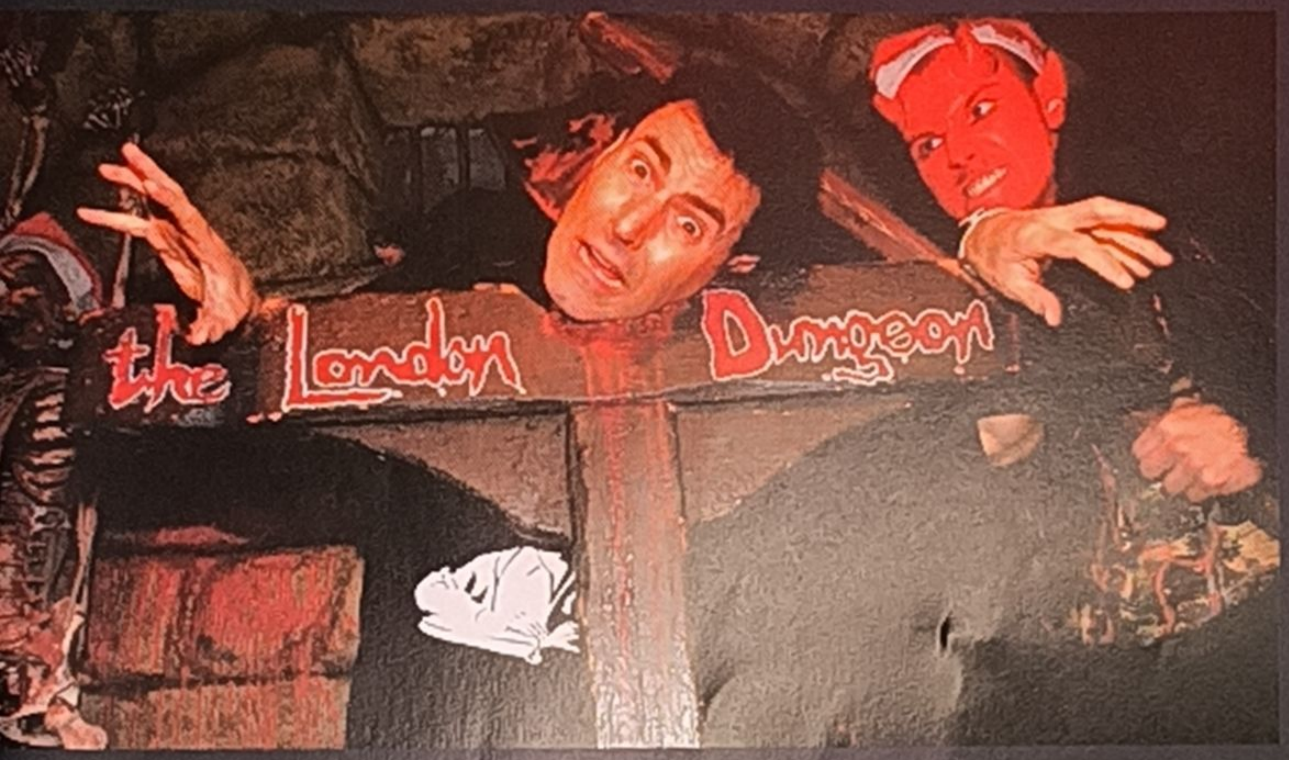
Sedaj s pomočjo belega čopiča narišite želeno obliko. Mi smo uporabili *Macromedia Fireworks*, vendar lahko uporabite tudi *Photoshop* ali *PaintShop Pro*. Pomembno je, da si zapomnite risbo ustvariti v ločeni plasti.

### BODITE NATANČNI

Ko ste zadovoljni, izberite vse elemente risbe in potegnite drsnik za transparentnost do približno 30 odstotkov. Tako bo polje pod risbo dovolj vidno, vendar bo ravno dovolj osvetljeno, da bo videti, kot da vžgane linije vplivajo na rast pridelka na teh mestih.

### NE PRETIRAVAJTE

Kroge zaležanega pridelka lahko ustvarite tudi tako, da s pomočjo orodja za kloniranje kopirate dele trave z roba polja na sredino. Vendar bodite pazljivi: pri digitalnem retuširanju je manj ponavadi več in manj opazni ponaredki so ponavadi bolj prepričljivi.




da se ji elektronska pošta pošilja tudi po njegovi smrti.

Skorajda vse ostalo v svetu nepojasnjenega lahko stlačite v kategorijo "pošasti". Pod pošasti štejemo klasične legende, kot so Jetiji in pošast iz Loch Nessa, ampak v zadnjih nekaj desetletjih v tej kategoriji skorajda popolnoma prevladujejo izvenzemeljska bitja. Vesoljci se nahajajo na skrajni meji, če že ne izven, dosega zemeljske trenutne znanosti in za marsikoga je to zadovoljiv razlog, da bi se jih splačalo akademsko raziskovati. A samo zato, ker je nekaj vsaj približno mogoče, še ne pomeni, da je resnično. Kot je Nobelov nagrajenec, atomski fizik Enrico Fermi, povedal: "Če so izvenzemeljska bitja tako pogosta, kje so potem?" Na svetu je ostalo samo 60 javanskih nosorogov, pa so jih znanstveniki uspeli najti.

Fizik Richard Feynmann je nekoč rekel: "Veliko večja verjetnost je, da so poročila o letečih krožnikih posledica neracionalnih značilnosti zemeljske inteligence, kakor neznanih racionalnih poskusov izvenzemeljske inteligence."

## Iskanje vesoljcev

Beyond Earth, projekt SETI, že 25 let išče znake izvenzemeljske inteligence, od leta 1999 pa projekt SETI@home uporablja proste cikle procesorjev milijonov računalnikov po svetu, da bi analiziral podatke s teleskopov. Rezultatov zaenkrat ni, vendar Paul Shuch iz organizacije SETI trdi: "Ne samo, da še nismo niti opraskali površja, temveč smo komajda čutili dotik naših skupnih naporov." Tehnologija SETI vsako leto podvoji svoje zmogljivosti in v naslednjih 25 letih bomo sposobni izvesti realistično raziskavo neba. Trenutno igramo galaktično loterijo s 400 milijoni krogel in eno samo srečko.

Z napredkom znanosti se svet manjša, duhovom in pošastim pa zmanjkuje prostora za skrivanje. Vendar pa ima internet neskončne možnosti povezovanja manjšinskih naivnežev, nove tehnologije pa vplivajo na širjenje novih zgodb. Dokler med nami živijo ljudje, ki bodo razpošiljali poročila o resničnih zgodbah, ki prispejo v vaš poštni predal, se nadnaravni svet ne bo popolnoma predal.

**PCF**

# STE ZA UGRIZ?

V@mpyra je "kiber-vampirka". Srečali smo se z njeno smrtno lupino.

**PCF** Zakaj si vampir? Ali si resnično neživa?

**Vampyra** Prebivam v smrtni lupini, ampak moja duša je del reke Styx, ki vse zemeljske duše nosi s tega sveta na naslednjega.

**PCF** Ali piješ kri?

**Vampyra** Kri je le ena izmed petih življenjskih sil, ki jo vampirji potrebujemo za preživetje na tem svetu. Ostale štiri so zrak, voda, zrak in zemlja.

**PCF** Torej resnično piješ pravo človeško kri?

**Vampyra** Vsa živa bitja se prehranjujejo z drugimi bitji. Mi si vzamemo, kar potrebujemo za preživetje.

**PCF** Kako pa je z ranljivostjo vampirjev, o kateri lahko beremo v literaturi? Ali te lahko ubijejo križi, sončni žarki, vbod skozi srce in podobno?

**Vampyra** Kot sem povedala, moja duša ni del cikla smrti in ponovnega rojstva, ki ga vi doživljate, tako da me nič ne more uničiti. Moja smrtna lupina pa je ranljiva in se mora obnavljati.

**PCF** Kakšna je razlika med kibernetičnim in navadnim vampirjem?

**Vampyra** Širokopasovna povezava!

**PCF** Koliko vas je na tem svetu?

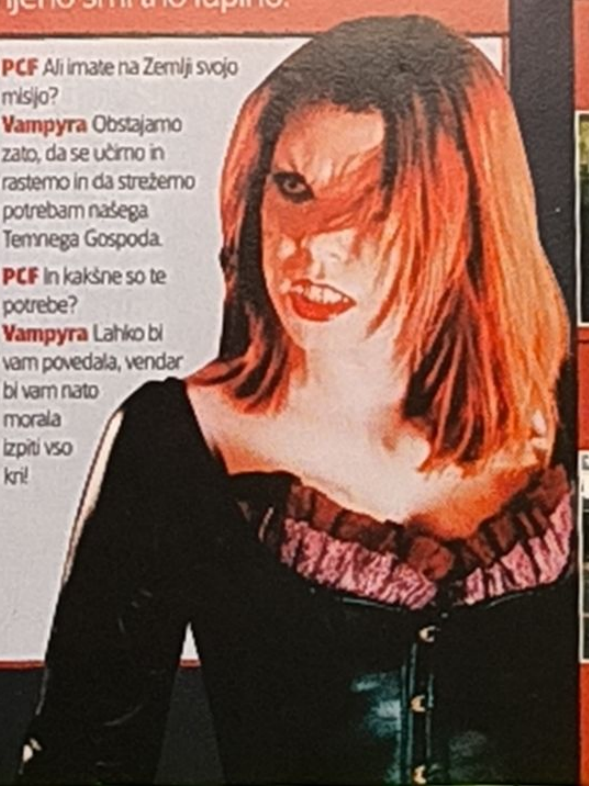
**Vampyra** Veliko več, kot ste pripravljeni verjeti. Smo pleme, ki prebiva na tem svetu in mnogih drugih.

**PCF** Ali imate na Zemlji svojo misijo?

**Vampyra** Obstajamo zato, da se učimo in rastemo in da strežemo potrebam našega Temnega Gospoda.

**PCF** In kakšne so te potrebe?

**Vampyra** Lahko bi vam povedala, vendar bi vam nato morala izpiti vso kri!



# KAMERA VSE VIDI

Toliko ljudi na internetu jih gleda, da bi nekdo moral nekaj videti... gotovo?

## KNJIŽNICA WILLARD

http://web.myinky.com/ghost/

V tej 110 let stari knjižnici v Indiani bi naj bila prebivala starka v sivem. "Mislim, da sem opazila nekaj na levi strani slike," piše Jenny. "Morda je bila le luč." Ali alkohol.

## ZAPUŠČENA BOLNIŠNICA

www.researchwebcam.com

Klub duhov Oklahoma Cityja vsak teden izvaja poskuse v tej zapuščeni stavbi in želi ujeti duhove, ki bi naj tukaj prebivali. Šest spletnih kamer pokriva stavbo, medtem ko so oni odsotni.

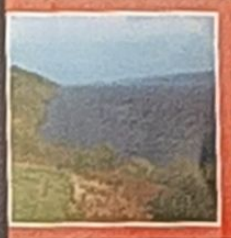
## LEPRECHAUN

www.irelendseye.com/leprechaun/webcam.htm

Povežite se na zgornji naslov in v nikjer pogledu opazujte, dokler ne boste opazili enega izmed majhnih prebivalcev tega mesteca. Če vas to ne pritegne, obljublja stran tudi vile.

## KAMERA LOCH NESSA

www.lochness.co.uk/livecam/



Sedaj, ko je spletna kamera na Scotland.net ostala brez finančne pomoči, je to najboljše mesto za buljenje v mirne vode enega najgloblijih jezer v Veliki Britaniji. Preverite tudi podvodno kamero.

## OKO IRSKE

www.irelandseye.com/ghost/webcam/iugeur3ig.shtm

Oprezajte za duhom Helene Blunden, ki so jo jeseni 1912 umorili v tej delavnici v Belfastu. Če jo opazite, ne morete shraniti slike, lahko pa kliknete na gumb, da zabeležite trenutni posnetek.

## SALEM, MASSACHUSETTS

www.salemstate.edu/imc/med/cam/index.shtml

Kljub temu, da to mestece v ZDA slovi po tem, da se je uspelo znebiti vseh čarovnic, so mestni veljaki vseeno postavili to spletno kamero. Morda zato, da se prepričajo, da jim ni kakšna ušla.

# ZADENITE LASERSKI TISKALNIK OKI SERIJE B400

Lepotec osvaja nagrade, kamor pride. A ne bi bilo lepo, če bi se znašel tudi v vašem domu?

Gotovo je stran z nagradno igro ena vaših najljubših v *PCFormatu*, kjer se že tako ali tako, kar tare samih bralnih dobrot. Tudi tokrat vam ponujamo pravo poslastico za enega srečneža ali srečnico, ki bo se bo kmalu ponašal z novim laserskim tiskalnikom OKI. Še bolje pa bo storil, če ga bo nesel v službo, saj je serija B4000 neprekosljiv pisarniški pripomoček in vodstvo ne bo imelo druge izbire, kot da bo ob koncu meseca dodalo nekaj ničel na desno stran zneska na plačilnem listu.

Lepotec je zapeljivejši od Beyonce Knowles, ustvarjen pa je bil, kot tudi cela serija B4000, za hitro tiskanje ob odlični kvaliteti. Z 200 MHz procesorjem bo natisnil 18 strani na minuto, v ločljivosti 600 x 1200.

Lepo, kaj? Potem pa se konkurenca čudi, da je tale malček pri samem vrhu v svojem cenovnem razredu. Kar priznajte, da so se vam pocedile sline. In kako ga dobiti? Nič lažjega. Odpravite se na **www.pcformatslo.net/nagradna** in se udeležite naše nagradne igre. Če bo Fortuna na vaši strani boste kmalu tiskali kot profesionalec. Če vam bolj ugaja, pa si lahko B4000 postavite tudi ob posteljo. S pogledom na takšno lepoto bodo tudi sanje lepše.

**http://europe.oki.com**

**Pravila**

1. Zaposleni pri podjetjih VideoToP in Mikroing Trade ter njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. novembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo pravilno odgovoril na vprašanje.
7. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoTop uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

# ZADENITE 20 NAROČNIN NA REVIJO T3

Bodite na tekočem s tehnologijo tretjega tisočletja s pomočjo revije T3.

"Ne ločim računalnika od sendviča." To so besede, ki jih je moral poslušati naš novinar, ko je preverjal, kako se računalniške igre ločijo od resničnosti. Zagotovite si, da tudi vi ne boste kdaj ustrelili kakšne podobne in sodelujte v naši nagradni igri, ki bo dvajsetim srečnežem tri mesece brezplačno prinesla na dom najbolj vročo tehnološko revijo ta hip.

Govorimo seveda o reviji T3, v kateri ste lahko ta mesec prebrali vse o piratih na internetu – ali gre za pošteno igro ali očitno krajo? Vroča tema meseca je bila tudi Igre in resničnost, v kateri so zbirali dokaze ali je znanje *Colin McRae Rallyja* dovolj tudi za divjanje po pravih cestah. Vsi igričarski/mobilnotelefonski navdušenci so se navdušili nad ekskluzivnim testom Nokia N-Gage obenem pa izvedeli tudi vse o o Tungstenu T3 – najnovejšem Palmovem dlančniku. To je seveda samo vrh ledene gore. Na straneh T3 se skriva tudi ogromno drugih tehnoloških podrobnosti, ki jih mora te dni moderen stanovalec planeta zemlja znati na pamet. Ne zamudite priložnosti in obiščite **www.pcformatslo.net/nagradna** ter si zagotovite tri mesece tehnološke brezskrbnosti.

**Pravila**

1. Zaposleni pri VideoToP-u in njihovi družinski člani ne morejo sodelovati v nagradni igri.
2. Žreba ne bomo zagovarjali. Urednikova odločitev je dokončna.
3. Odgovor podajte do 30. novembra 2003, ki je zadnji dan za sodelovanje v nagradni igri.
4. Nakup ni potreben.
5. Vsako gospodinjstvo lahko sodeluje v nagradni igri samo enkrat.
6. Zmagovalec bo tisti, ki ga prvega izžrebamo in bo odgovoril pravilno.
7. Imena in kontaktne podatke sodelujočih lahko VideoTop uporabi za obveščanje o svojih ponudbah in vsebini revij.
8. Zmagovalec bo obveščen po elektronski pošti ali po telefonu.
9. Pridržujemo si pravico, da nagrado zamenjamo s podobno, podobne vrednosti.

# TEHNOLOGIJE TRETJEGA TISOČLETJA

**SUPER CENA 650 SIT**

## KAJ KUPITI?
Notesniki
Pripomočki za mobilne telefone

+

## IGRE IN RESNIČNOST
Primerjali smo računalniške igre in resničnost

+

## NOKIA N-GAGE
Ekskluzivni test Nokiinega mobilnega igralnika N-Gage

+

## NASVETI
Brezžična glasbena zakladnica
Fotografiranje pri močni svetlobi
E-pošta na mobilnem telefonu
Igralne konzole brez žic

+

## NA TESTU
Nokia 3300
Infinity Modulus
HP Photosmart
Bang&Olufsen Beolab5
Harman Kardon DVD30
Sony Cyber-Shot U60
Asus M2400
Hitachi DZ-MV380

**NOVEMBER 2003**

Po neprespani noči in nenehnih blodnjah v stilu "Samo v obraz ne, prosim, samo v obraz ne..." zjutraj pred telovadnico srečal Mickeyja. "Kako?" me povpraša in nadaljuje "Kako je potekal tvoj trening?" Povedal sem mu, moj način priprave. "Računalnik?" me začudeno pogleda in v ogorčenju pljune na tla. "Jaz ne ločim računalnika od sendviča!"
No, jaz ga ločim se zdrznem in ugotovim, da mi moja svetovljanskost v ringu ne bo dosti pomagala. "

# >>odgovori

## Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Re: Usmeritve

### Leva tema

**Z zanimanjem sem prebral temo o namizni revoluciji v zadnji številki PC Formata in opazil, da ste bili pri pisanju le-te precej pristranski. Vsi revolucionarji, ki ste jih omenili, so usmerjeni proti vojni, vladam in korporacijam, zanemarili pa ste strani tistih uporabnikov, ki se z njimi strinjajo. Prav tako me je zmotilo, da ste predstavili samo eno plat – internet je poln spletnih strani desničarskih (tudi radikalno) strani in podobnih, ki so na nek način tudi revolucionarne, pa jih niste niti omenili. Upam, da sedaj ne boste mislili, da simpatiziram s takšnimi ljudmi, a se mi zdi, da bi jih zavoljo nepristranskosti morali omeniti.**

**Matjaž**

*Internet, dragi Matjaž, je poln tudi častilcev hudiča in Charlesa Mansona, pa to še ne pomeni, da jih moramo nujno omenjati. Res je, da se je med nastajanjem teme pojavilo vprašanje, ali naj omenimo drugo skrajnost ali ne, pa smo se trdno odločili, da skupinam ljudi, katerih glavna dejavnost je propagiranje nestrpnosti, sovraštva in nasilja, ne bomo ponujali platforme, na katerih lahko širijo svoja prepričanja, ne glede na to, kako pristranski se vam zdimo zaradi tega.*

*Še manj logično bi pa bilo, če bi v prispevku o revolucionarjih omenjali ljudi, ki se strinjajo z obstoječim stanjem in početjem. Smisel revolucije je prav v preobratu in v nasprotovanju obstoječemu stanju, česar takšni ljudje pač ne počno.*

Re: Škrat

### Strašna napaka!

**Rad bi samo opomnil, da je v zadnji št. PC Formata (Oktober 2003) na strani 111 v članku KALIBRIRAJTE ZASLON – v okvirčku ŽIVE BARVE verjetno prišlo do pomote, saj pod točko 02, kjer navajate spletno stran za kalibracijo monitorja, navedena povezava ni veljavna. Po mojih ugotovitvah je pravilna povezava: www.northlight-images.co.uk/viewing.html. V vaši povezavi manjka minus (-) pred images!!!**

**No upam, da boste objavili popravek, ker je omenjena spletna stran res vredna ogleda. Vsekakor pa želim še naprej odlično in NAJBOLJŠO revijo!**

**Ludvik Hozjan**

*Tudi sami smo opazili, da je prišlo do napake (no, ja, opazili so naši bralci) in se vam vljudno zahvaljujemo za popravek. Žal pa vas moramo razočarati, kar zadeva nadaljnje izdajanje revije – PC Format bo namreč vsak mesec boljši, saj nikakor ne nameravamo izdajati stalno isto dobre revije.*

Re: Vodno hlajenje

### Klima PC

PISMO MESECA

**Spomnim se srečnih časov, ko si v računalniku potreboval en sam ventilator. Današnja mularija najbrž ne more verjeti, ampak grafične kartice so se nekoč prodajale brez posebnega hlajenja, trdi diski so delovali, tudi če niso bili posebej hlajeni, celo procesorji so bili brez vrtečih se turbin. Ob današnjih multimedijskih PC-jih moraš najprej biti previden, da ti ven ne steče voda, nato biti previden da se ne spotakneš ob hladilnike za osnovno ploščo, trdega diska pa ne moreš zamenjati, dokler ne odviješ ventilatorja, namenjenega samo hlajenju njegovih plošč. In kot da to še ne bi bilo dovolj, pretekli mesec v PCFormatu zagledam opis vodno hlajene grafične kartice. Zdi se mi, da bomo kmalu na mizah imeli akvarije in ne računalnike – mene pa so profesorji pri pouku fizike učili, da se voda in elektrika ne razumeta najbolje. Bedaki.**

**Matej Nosan, e-mail**

*Modificiranje računalnikov je resnično postalo priljubljen šport – tudi pri Slovencih, če je soditi po sporočilih, ki nam jih bralci pošiljate v zvezi z vašimi modificiranimi sistemi. Seveda pa vas nihče ne sili, da bi se tudi sami spuščali v vse te akrobacije. Če želite, lahko ostanete pri serijskem računalniku s klasičnim hlajenjem in potemtakem ne boste potrebovali turbin v velikosti hidroelektrarne v Muti. V kolikor pa želite iz svoje (upamo da ne več bež) škatlice iztisniti tudi zadnji atom moči, pa vam dodatno hlajenje ne bo škodilo. In, kot smo vam povedali prejšnji mesec, bi vas tiho delovanje vodnega hlajenja znalo prijetno presenetiti.*

## NAJ IZ FORUMA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti.
**www.pcformatslo.net/forum**

### PCF 20 - mnenja, komentarji

**kar trije moji posti v eni cifri PCformata.**
**verjetno imam ze kulten status v urednistvu**
**PS: spammerji ucte se**
**Avtor: Thanatos**

### Srečanje PCformatofcev!

**Na trgu revolucije si bomo na oni gredici čevape pekli. Jaz sem zadolžen za kebab**
**Avtor: Đabir**

### Janković – Yankovich

**Pozdravljeno spoštovano uredništvo. Mene zanima samo to, ali je naš predragi vodja tako (naše) moderatorske skupine, kot tudi vodja najpopolnejše revije in ljubljeni vodja vseh narodov spoštovani, velecenjeni urednik g. Nikola Janković v sorodu z znanim glasbenim komikom in snovalcem legendarnih parodij Alom Yankovichem. Hvala lepa za odgovor in lep dan želim (a sem lepo uradno napisal)**
**Avtor: Tovariš Vladimir**

## PIŠITE!

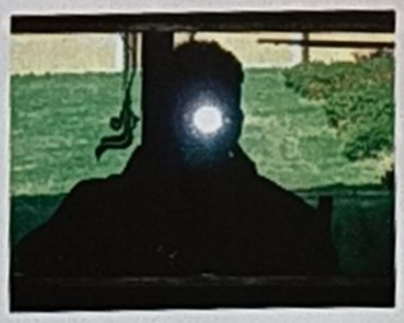
24 pločevink Sharka čaka na vaše literarne prebliske. Vsak mesec nagradimo pošiljatelja najboljšega pisma in najboljše slike. Pošljite jih na
**pisma@pcformatslo.net**

Še niste online? Pišite nam na
***PCFormat***
**Trg Revolucije 2**
**2000 Maribor**

## >> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

**Splošno znano dejstvo je, da je PC Format revija za staro in mlado, rosno mlada nečakinja Damjana Stajana pa je to še dodatno potrdila.**



**Tadej Kastelic nam je poslal fotografsko ovekovečen dokaz, kaj se zgodi, če se človek spravi fotografirati, ne da bi pred tem prebral PC Formatov Popolni vodič po digitalni fotografiji.**

**Časi se spreminjajo, moda pa z njimi. In samo če ima dama sive lase, še ne pomeni, da vam je ne more prisoliti, kot je ugotovil Pavle Pavlovič.**

NOVEMBER 2003/ŠT. 21

# PCFHub

## POSTAVITE PC V OSRČJE **SVOJEGA DIGITALNEGA DOMA**

POVEŽITE SE

Zajahajte tok konvergence.

**Daniel Andjelković**

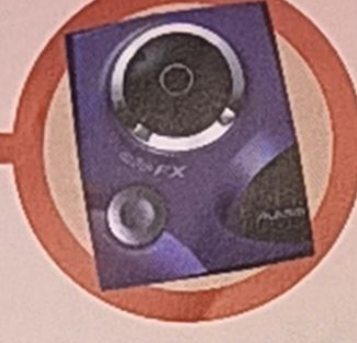
Še preden smo se zavedli jeseni, je pred nami že listopad, mesec spominа na mrtve, mesec mojega rojstnega dneva in, kar je najpomembneje, mesec *Matrixa*. Tokrat tretjič, zadnjič. Če si prvega in drugega dela še niste ogledali, sta že na voljo na DVD-ju, zadnji del pa si bomo najprej vsi ogledali v kinematografih. Seveda vas to ne sme odvrniti od prebiranja *PC Formata* in rubrike PCFHub, ki vam ponuja vsebine, s pomočjo katerih lahko postavite PC v osrčje vašega digitalnega doma.

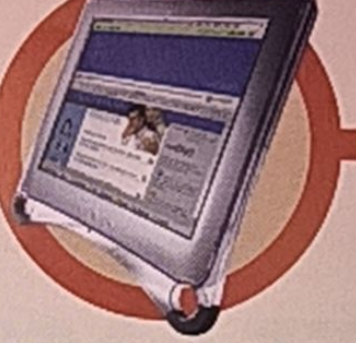
Tokrat vam v rubriki ponujamo nekaj nasvetov, kako kupovati komponente za tihi PC s slogom in kako ga postaviti v dnevno sobo, da bo na ogled vsem obiskovalcem. V vodiču rubrike PCFHub se boste seznanili z načini urejanja video posnetkov, ne pozabite pa prebrati opisov aktualnih filmov DVD.

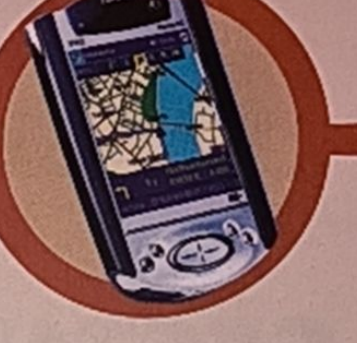
Naslajajte se torej ob rubriki PCFHub in mi kar brez zadržkov sporočajte vaše komentarje, misli in ideje.

**daniel@videotop.si**









## NAPRAVE ZA DIGITALNI DOM

S čim se naslajajo tisti, ki jih denarnica preveč žuli?

**PREDVAJALNIK MP3**

### IRIVER IHP-100

**100.000 SIT**
**WWW.IRIVER.COM**

Podjetje iRiver je kot alternativa Applovemu *iPodu* ustvarilo lasten predvajalnik MP3 s trdim diskom. iHP-100 s kapaciteto 10Gb ima vgrajen radijski sprejemnik, podpira formate MP3, WMA, WAV in ASF, preko vrat USB 2.0 pa ga zlahka priklopite na računalnik. Priložene so tudi visoko kvalitetne slušalke podjetja Sennheiser, kar naredi poslušanje glasbe prav prijetno opravilo v primerjavi s hreščanjem nekaterih predvajalnikov.

**DIGITALNI FOTOAPARAT**

### SONY DSC-F828

**300.000 SIT**
**WWW.SONY.COM**

Paradni konj med digitalnimi fotoaparati podjetja Sony je namenjen tako profesionalcem, kot navdušenim amaterjem. DSC-F828 s širokokotnim objektivom Carl-Zeiss (ustrezen 28–200mm) shranjuje posnetke tako na kartice Memory Stick, kot tudi na (presenetljivo) Compact Flash. Osem megapikslov pride še bolj do izraza preko dodatnega sita E (emerald), tako da trenutno edini fotoaparat z informacijami RGBE še bolj poudarja realizem digitalnih posnetkov.

**DIGITALNI PROJEKTOR**

### GRAND CINEMA HT300 LINK

**3.900.000 SIT**
**WWW.SIM2.CO.UK**

Če si želite ogledati film DVD, igrati igro na zelo velikem zaslonu in ste se ravno odpovedali nakupu novega avtomobila, je HT300 LINK morda pravšnji za vas. Nadgradnja domačega kina podjetja SIM2 ponuja ločljivost 1.280 x 720 (WXGA), šestsegmentni barvni krog in kontrastno razmerje 2500:1. Vendar to ni vse. HT300 vsebuje digitalni optični procesor slike in poseben predel z avdio, video in PC priključki ter 15 metrov dolgim optičnim kablom.

**AVDIO-VIDEO PREDVAJALNIK**

### THOMSON LYRA PDP 2860

**165.000 SIT WWW.THOMSON-EUROPE.COM**

Thomsonov avdio-video predvajalnik je le ena v vrsti podobnih naprav, ki znajo preko vgrajenega trdega diska predvajati tako zvok, kot tudi sliko. PDP 2860 s kapaciteto 20Gb shranjuje datoteke MP3, MP3pro ali WMA, nanj pa spravite do 80 ur kompresiranega videa ali 100.000 slik JPG. Naprava velikosti 133 x 80 x 25mm poskrbi za hiter pretok podatkov s povezavo preko vrat USB 2.0.

# SESTAVITE LASTEN STILSKI PC

V dnevni sobi ni prostora za kak grd, glasen PC. Tokrat vam bomo pokazali, kako si sestavite tih in lep sistem za domačo zabavo.

Pozabite na obljube iz katalogov proizvajalcev Hi-Fi in video opreme – vaš PC je zadnji dosežek na področju medijske zabave. Sicer je trajalo kar lep čas, preden se je znebil stare grafične kartice in piskave zvoke zamenjal z zvokom Dolby Surround ter na naše zaslone prinesel realistično renderiran prhljaj Gordona Freemana. Boleče je postalo spoznanje, da nam lahko bež škatla iz pisarne ponudi veliko več zabave, kot kup črnih škatel v dnevni sobi. Vsak od vaše mame do Microsofta si želi sistema, ki zmore vse, po vrhu pa še dobro izgleda.

To ne zahteva velikega tehnološkega koraka naprej in niti ni tako oddaljeno od vašega namiznega PC-ja. Vse skupaj morate le stlačiti v nekaj, kar lahko diskretno postavite v dnevno sobo. Idealen sistem je majhen, skoraj neslišen in ravno prav lep, da se bo podal k vašemu novemu predalniku. Mora biti zmožen poganjati najnovejše igre, prekositi zvočne sposobnosti vašega stolpa z zvokom Dolby Surround, enostavno predvajati DVD-je in po možnosti snemati TV programe na trdi disk. Zveni dobro? Tako mislimo tudi mi. Slaba novica pa je ta, da je tako popolno stvar skoraj nemogoče ustvariti, tudi z zelo veliko denarja. Vsekakor lahko dobite majhen, tih, močan in cenovno ugoden PC, le z nekaj kompromisi se boste morali sprijazniti.

## Ohranjevalnik prostora

Najpomembnejši element v potoku vseh pogojev je ta, da si ustvarite sistem, kakršnega potrebujete. Vsak stilski PC bi naj bil izjemno tih, hkrati pa mora izgledati lepo. Večina sodobnih večpredstavnostnih PC-jev pa ima več ventilatorjev kot Hala Tivoli in se med delovanjem tako grejejo, da bi lahko na hladilniku spekli kakšno jajce. Istočasno pa se ne ujemajo ravno najbolje z novim pohištvom.

Zmanjšanje zunanjih mer niti ne povzroča tolikšnih preglavic, saj je na trgu ta hip že dovolj rešitev, s katerimi bomo prihranili dovolj prostora. Največ teh rešitev je v obliki Micro ATX (večina od Shuttla) ali Mini ITX, ki ga zastopata VIA in EPIA. Če si stvari ogledamo od daleč, je EPIA bolj privlačna izbira za naše potrebe – večino komponent ima že vgrajenih (od grafične kartice, pogosto tudi procesor VIA C3), kar pomeni, da je celoten sistem tako majhen, da ga lahko stlačite skoraj kamor koli in ga uspešno skrijete v vsako špranjo. Nekaj primerov lahko najdete tudi na spletni strani **www.miniitx.com**, ki je polna najrazličnejših primerov oblikovanja. Nekaj ponudb boste našli tudi na strani komercialno uspešnega podjetja Hush PC (**www.hushpc.co.uk**).

Sistemi EPIA imajo precejšnjo prednost pri postavljanju računalnika v dnevno sobo – prva prednost je seveda majhnost, vendar pa jih je mogoče tudi zelo utišati, saj Viini procesorji C3 ne potrebujejo ventilatorjev, ki so največji generator hrupa v današnjih računalniških sistemih. Izdelani so namreč posebej za nizko porabo, kar hkrati pomeni, da se med delovanjem manj grejejo. Dodaten pomemben faktor je pa ta, da je tudi cena zelo ugodna. Izberite majhno ohišje, dokupite tih napajalnik, dodajte mu še osnovno ploščo VIA EPIA-M 6000 in dobili ste osnovo za skoraj neslišen sistem, ki nima niti enega ventilatorja. V teoriji bi vas vse skupaj moralo stati manj kot 50 tisočakov. V teoriji zato, ker se izkaže, da je tovrstne sisteme na sončni strani Alp praktično nemogoče najti, upamo pa, da se bo kateri večji uvoznik opogumil in nam v naslednjih mesecih ponudil te rešitve.

Seveda pa potrebujete še trdi disk, da dopolnite sistem, kar pomeni obupen zvok med uporabo le-tega. Teoretično je mogoče zgraditi sistem, ki uporablja pomnilnik Flash, vendar se zaenkrat ne obnese ravno najbolje. Zato je bolje poiskati disk, ki ne proizvaja veliko hrupa. Tak je Seagatov Barracuda ATA V, ki je bil dolgo najtišji trdi disk na trgu. Dobite ga lahko že za 30.000 SIT. Maxtorjev DiamondMax 9 je morda še boljša rešitev in če ga kje dobite za dobro ceno, se 160Gb različica dobro obnese. Pogoni CD in DVD so ponavadi še glasnejši, a je Samsungov CD-RW/DVD še dokaj tih in je na voljo za 20.000 SIT. Vse skupaj stlačite v ohišje in dobili boste nekaj, kar bo delovalo skoraj neslišno in vas ne bo stalo celo premoženje. Seveda, če kje dobite komponente Mini ITX.

Ker pa v duši kljub vsemu ostajamo otroci, želimo, da bi bilo na našem PC-ju

## NAKUPOVALNI SEZNAM

Komponente, ki so pripotovale v naš končan PC.

**Shuttle MV42N** za 16.000 SIT
**Zvočniki Creative Inspire 6.1 6700** za 29.952 SIT
**Logitech Cordless Desktop MX** za 34.478 SIT
**Samsung CD-RW/DVD** za 19.200 SIT
**512 MB DDR SDRAM PC 2700** za 25.990 SIT
**Seagate Barracuda V 120 GB** za 29.400 SIT
**Intel P4 2,4 GHz** za 49.370 SIT
**Sapphire Radeon** 9600 za 38.250 SIT
**Pinnacle PCTV pro PCI** za 39.952 SIT

mogoče igrati tudi igre, tukaj pa se sistem Mini ITX ne obnese več tako dobro. Najhitrejši Viin procesor teče pri pomilovanja vrednem taktu 1 GHz. Windows bo sicer na takem sistemu deloval dovolj dobro, vendar se bo zapletlo pri zahtevnejših programih. Tisto, kar tak sistem najbolj ovira pri tem, da bi bil idealna rešitev, je predvsem to, da na osnovni plošči ni reže AGP, zaradi česar lahko uporabljate le integrirano grafično kartico. Ta problem lahko rešimo tako, da dokupimo grafično kartico na vodilu PCI, kar pa je dodaten problem – izbira je zelo omejena in najboljšo rešitev ponuja kartica PNY GeForce FX 5200 (18.600 SIT na **www.anni.si**). Ponuja vam rešitev ViVo (video in, video out), tako da lahko nanjo priključite televizor, vendar ne ponuja možnosti, da bi preko nje lahko preklapljali med TV programi. Če pa si to dovolj močno želite, lahko dokupite univerzalni daljinski krmilnik, ki je na voljo že za 6.600 SIT (**www.megahit.si**). Takšen sistem bo zadostoval za gledanje filmov in nezahtevne igre, če pa bi se radi približali namiznim hitrostim, pa potrebujete več denarja in prostora.

## Mislimo na veliko

Slaba novica je ta, da je edini način, da dosežemo želeno, nakup česa večjega, dodaten problem pa je, da je pri takšnih sistemih potrebno odvesti tudi večjo količino toplote. Zato potrebujemo boljše hlajenje in boljši pretok zraka skozi ohišje, kar pa pomeni, da ni mogoče delati na tak način, kot pri sistemih EPIA in da celotnega sistema ni mogoče postaviti v omaro ali na mesto, kjer ni dovolj svežega zraka. Dobra novica je, da pridobimo z nakupom normalnega ohišja tudi dovolj prostora za večje hladilne pripomočke in tako ni potrebe, da bi poslušali hrup majhnih in hitrih ventilatorjev.

Do kakšne mere boste utišali sistem je odvisno od tega, kako dobro slišite. Če ste pripravljeni investirati v tišino, si lahko kupite ohišje Antec Sonata (33.840 SIT na **www.jae.si**), ki ima velike, počasi vrteče se ventilatorje in tih napajalnik. Zaradi več prostora ponuja takšna rešitev tudi izboljšane možnosti pasivnega hlajenja. Naša sanjska konfiguracija bi vsebovala neslišen 256Mb Sapphire ATI Radeon 9800 Pro Ultimate ter Zalmanov hladilnik Flower na hitrem procesorju. Če pa ne želite odšteti celega bogastva za kartico 9800, se lahko zadovoljite s klasično kartico in tihim hladilnikom Zalman ZM80C-HP (5.880 SIT na **www.mlacom.si**).

S takšnim ohišjem bi morali imeti tudi dovolj prostora, da nekoliko utišate trdi disk. Če imate prosto 5,25-palčno režo, si lahko

# SPRAVIMO SE NA DELO

## Ko so vsi vitalni deli na kupu, preostane le še vgradnja v ohišje.

Pomanjkanje prostora v Shuttlu pomeni, da ta ni najprijaznejše okolje za delo, zato se prepričajte, če imate dovolj prostora in dovolj mirno roko. Pred pričetkom dela se tudi ozemljite in ne obvezno izklopite napajalnik, drugače vas bosta zdravje in varnost zapustila.

### KORAK 1 VGRADNJA DELOV

Pričnite z odstranitvijo stranice na ohišju, nakar odstranite tudi napajalnik. Preverite, ali so vključene vse potrebne povezave. Odstranite manjši ventilator na osnovni plošči – v tem sistemu ga ne boste potrebovali – odstranite premikajoče se dele, da ne bodo povzročali hrupa.

### KORAK 2 DODAJANJE POMNILNIKA

Sedaj lahko dodate pomnilnik – običajen modul, ki ga dobite v vsaki računalniški trgovini. Enostavno ga vstavite v zanj namenjeno režo. Odprite zaponki na straneh, poravnajte modul z režo in ga potisnite noter, tako da se zaponki zaskočita. Enako storite z drugim modulom (če imate dva).

### KORAK 3 ODSTRANJEVANJE VENTILATORJA

Nadaljujete lahko tako, da odstranite glavni ventilator. Odvijte vijake na zadnjem delu in ga enostavno dvignite. Odpustite zatič nad hladilnikom in ga odstranite. Sedaj lahko končno vgradite procesor. Ne pozabite dvigniti zatiča in pravilno obrniti procesor.

### KORAK 4 HLADILNI BLOK

Zamenjajte hladilnik in ventilator. Običajno oba zamenjamo za večje, vendar tu ni dovolj prostora za večji in močnejši hladilnik, zato smo se odločili zgolj za zamenjavo ventilatorja za isto velikega, a veliko tišjega. Uporabili smo 60 mm ventilator, ki bo dovolj ohladil procesor.

# CENEJŠA REŠITEV

## Naj vas tanjša denarnica ne omejuje pri zabavi.

Če nimate na razpolago takšnega proračuna kot NASA in si ne morete privoščiti našega najboljšega sistema, je najenostavnejša pot do tihega PC-ja pravzaprav nakup starejšega notesnika iz druge roke. Kak sistem PII ali PIII lahko dobite že za manj kot 100.000 SIT, le da pogoni DVD v teh sistemih niso najbolj pogosti. Za sistem "naredi-sam" je najcenejši način sistem EPIA– skupaj z 800 MHz procesorjem vas bo stal približno 40.000 SIT, potem potrebujete le še pomnilnik (256 MB PC133 dobite že za 10.000 SIT), pogon DVD in trdi disk – 80Gb Seagate Barracuda V je na voljo za 22.560 SIT na **www.agt-racunalniki.com**. Dobili boste spodoben sistem, ki vas ne bo stal več kot 70.000 SIT. Res je, da ne morete računati na to, da vam bodo delovale vse igre, bo vsa opravila, za katera je namenjen, opravil brez težav. Tudi na trdem disku boste imeli na razpolago dovolj prostora, da boste nanj lahko shranili kar nekaj glasbe v formatu MP3 in filmov. Če boste želeli tudi kaj posneti ali gledati TV na monitorju, pa vas bo investicija stala dodatnih 29.952 SIT (kartica Pinnacle PCTV na **www.krajnik.si**).

omislite Zalmanov ZM-2HC1 (za približno 6.000 SIT), ki bo dobro ohladil vaš trdi disk, hkrati pa boste z njim preprečili odvečne vibracije. Dodajte Samsungov DVD/CD-RW, vgrajen TV tuner – ki bo tako ali tako brez ventilatorja – in Creativov Audigy 2 Player. Dobili boste sistem, ki bo deloval z vsem, kar želite in ne bo glasnejši od šepeta. Edini problem je v tem, da boste ustvarili precej opazen PC. Ta velika črna škatla sicer ne izgleda slabo, vendar so njene mere in teža preveč za naš prefinjen okus, kar zadeva videz dnevne sobe. Če ga želite skriti za omaro, kar izvolite.

## Tretji način

Najboljša rešitev je potemtakem kompromis med obema skrajnostma. Priporočamo, da si omislite rešitev Micro ATX, ki ponuja skoraj popoln PC, brez težav pa ga boste stlačili v majhno in tiho ohišje. Število ohišij s tem standardom se sicer veča; nam je zelo všeč MSI-jev Mega PC z inovativnim izgledom, a smo se raje vrnili na naš standardni Shuttle PC. Sicer ni več revolucionaren, je pa zaradi dimenzij škatle za čevlje in privlačnega videza primeren za to, da ga postavimo v dnevno sobo. Še pomembnejše pa je dejstvo, da že ima vgrajeno zvočno kartico 5.1, na osnovni plošči pa je tudi reža AGP za grafično kartico in dve prosti reži PCI. Medtem ko pomanjkanje prostora v notranjosti in tudi cena (16.800 SIT na **www.xcom/sp.si**) nista ravno najbolj idealna, je še vedno dovolj dober, da nam uspe spraviti čim boljše komponente v spodobno majhen prostor.

Naslednji korak je odločitev, kaj želimo vgraditi. Na osnovni plošči je dovolj prostora za komponente, vendar je potrebno paziti na nekatere stvari. Prva je to, da se vam ne sme utrgati – čeprav imate možnost uporabiti tudi najnovejše procesorje (na primer P4 3,06 GHz), je takšna rešitev draga, nepotrebna in proizvaja veliko toplote, katere se je težko znebiti. V omejenem prostoru Shuttla je to problem, saj ne želimo ventilatorjev, ki bi morali delati z vso močjo. Enako velja za AMD-jeve procesorje, ki slovijo po tem, da se grejejo nekaj stopinj bolj od Intelovih. Če na tem stroju ne želite igrati *Half-Life 2*, se osredotočite na naše predloge – za predvajanje glasbe MP3 ali DVD-jev in celo snemanje TV programa na disk, bo zadostoval procesor s hitrostjo okoli 1,6 GHz. Če dajete prednost tišini, potem poiščite nekaj, kar deluje tako hladno, kolikor le lahko in s tem zmanjšajte glasnost ventilatorjev – oglejte si seznam na strani **http://users.erols.com/chare/elec.htm** in gotovo boste dobili kakšno idejo.

Vendar pa omejen prostor v Shuttlu pomeni, da ni mogoče uporabiti določenih rešitev za zmanjšanje hrupa, ki so nam na voljo za večja ohišja. Zato je potrebno uporabiti drugačno razmišljanje, da bi zadovoljili naše potrebe. Kakšna Zalmanova gigantska rešitev nima velike možnosti, da bi bila vgrajena v takšno ohišje, kar z drugimi besedami pomeni, da bo potrebno poiskati hitro grafično kartico, ki nima vgrajenega ventilatorja. V tem primeru je najboljša rešitev kartica Connect3D Radeon 9600 (47.760 SIT na **www.connect3d.com**).

Utišati optične pogone zahteva še nekaj več iznajdljivosti. Najenostavnejše in najbolj logično je (enako kot pri ventilatorjih), da zmanjšate hitrost pogona s 7.200 na 5.400 obratov ali manj, s čimer ne boste povzročili grozne razlike v hitrosti celotnega sistema, vsekakor pa bo ta poteza pozitivno vplivala na glasnost.

### KORAK 5 VGRADNJA TV KARTICE

Priključite ventilator in se prepričajte, da je vse pravilno priklopljeno, saj si boste z vgradnjo kartice zaprli pot do vseh ostalih komponent. To pomeni, da boste morali kartico odstraniti, če boste želeli kasneje kaj spreminjati. Ta kartica omogoča gledanje in snemanje TV programov.

### KORAK 6 VSTAVITE GRAFIČNO KARTICO

Naslednji korak je vgradnja grafične kartice. To vgradite tako, da jo potisnete v rjavo režo AGP. Ko je kartica na svojem mestu, lahko priključite kable IDE in Serial-ATA na osnovno ploščo, ker imate še dovolj prostora za to (razen če imate zelo debele roke).

### KORAK 7 POGONI

Odstranite 5,25-palčni ščitek in privijte trdi disk. Pogon priključite na električno in kabel Serial-ATA v trdi disk. Pogon DVD/CD vgradite na zanj namenjeno mesto, ga povežite z električnim napajanjem, nato pa še z osnovno ploščo. To storite preko kabla IDE (to je tisti najširši).

### KORAK 8 PRVI ZAGON

Pojdite v BIOS in preverite, če je ventilator nastavljen na Smart Fan Speed. Ko namestite Windows XP, si lahko pomagate z programom za urejanje hitrosti vrtljajev diska in ventilatorjev. Vrednost nižajte tako dolgo, dokler ni hrup na nivoju, ki vam odgovarja. Isto storite tudi s pogonom CD-ROM.

Kako se to naredi, je odvisno od pogona samega – Maxtorjevi pogoni, na primer, zadevo omogočajo kar preko strojno-programske opreme, v kateri boste našli možnost za tišje delovanje. Na voljo je tudi nova strojno-programska oprema za pogone CD/DVD, nižje vrtljaje pa lahko dosežete tudi z orodjem *Nero Drive Speed*, ki ga dobite na strani **www.cdspeed2000.com**.

Celoten sistem bi sedaj moral biti majhen, a zmogljiv PC, ki opravi z vsem, kar mu naložite. Še zmeraj pa bo PC proizvajal določen hrup, že zaradi ventilatorja na procesorju. Če lahko živite s tem, potem ni težav, drugače pa je na voljo dovolj možnosti, kako utišati tudi tega. Najenostavneje je, če na kable ventilatorja pritrdite Zalmanov regulator vrtljajev FanMate (ZM –MFC1, na voljo na **www.mlacom.si**) in ga toliko utišate, da je nivo glasnosti sprejemljiv vašim ušesom. Seveda se s tem zviša tudi temperatura procesorja, kar pa ne bi smelo povzročati velikih težav. Vseeno pa vrzite oko na temperaturo s pomočjo programa *Motherboard monitor*, ki ga dobite na strani **http://mbm.livewiredev.com/download.html**. Prekomerno gretje lahko povzroči nestabilen sistem in spraži vaš procesor.

## Končne misli

Ko sestavite sistem, ga je potrebno le še povezati z zunanjim svetom. Vsekakor ne izgleda ravno najbolje, če imate po dnevni sobi napeljanih veliko kablov, zato je vsekakor priporočljivo dokupiti brezžično miško in tipkovnico, da boste sistem lahko upravljali kar iz naslonjača. Če imate v dnevni sobi tudi kakšno klubsko mizico, lahko imate na njej cel kup opreme, vsekakor pa je lepša rešitev brezžična kombinacija podjetja Logitech, Cordless Desktop MX, z zelo udobno in eno najkvalitetnejših mišk trenutno na trgu. Tudi tipkovnica sama izgleda lepo in ima veliko dodatnih programirljivih tipk, za komplet boste pa odšteli 34.000 SIT (**www.teal.si**).

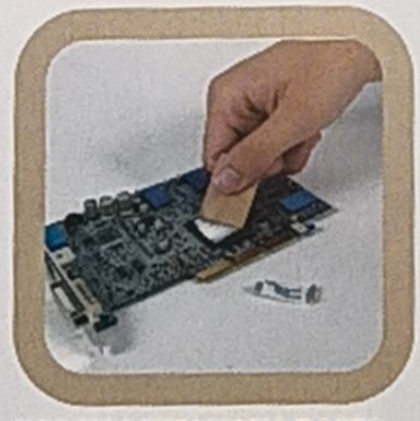
Za popoln užitek pa seveda potrebujete tudi spodobno kvalitetne zvočnike, s podporo zvoku Dolby Surround. Večino bo zadovoljila kvaliteta in moč Creativovih zvočnikov 6.1. Model Inspire 6700 dobite že za 27.000 SIT (**www.chiptrade.si**). Priključitev monitorja je enostavna kot zmeraj, za priključitev televizorja pa tudi ne potrebujete 7. stopnje tehnične smeri. Enostavno povežite izhod S-video iz grafične kartice s priključkom SCART na televizorju (kabli so na voljo v večini tehničnih trgovin). Tukaj pa nastopijo prvi problemi v Windows – TV zasloni so neandertalci v primerjavi s sodobnimi monitorji, tako da zadeve ne morete preprosto priklopiti. S pomočjo programa, ki ste ga dobili zraven grafične kartice, bi morali zadevo urediti, sedaj pa še nastavite ostrino, svetlobo in vse ostalo, kar je potrebno, da bo slika na TV-ju kar se da dobra. Z desnim gumbom miške kliknite na namizje, izberite **Properties – Settings – Advanced General** in povečajte velikost pisav.

Zadnji korak je povezava računalnika z ostalimi računalniki v stanovanju, tako da boste od tam lahko glasbo MP3 in filme AVI predvajali neposredno na vaš TV. Če že imate lokalno omrežje, potem je potrebno le še potegniti kabel do vašega PC-ja, saj ima osnovna plošča vgrajeno mrežno kartico, če pa ste postavili brezžično omrežje, pa morate vstaviti le še primerno kartico in že lahko pričnete s prenašanjem datotek.

**PCF**

# TIH HLADILNIK

Utišajte vašo grafično kartico z Zalmanovim hladilnikom.

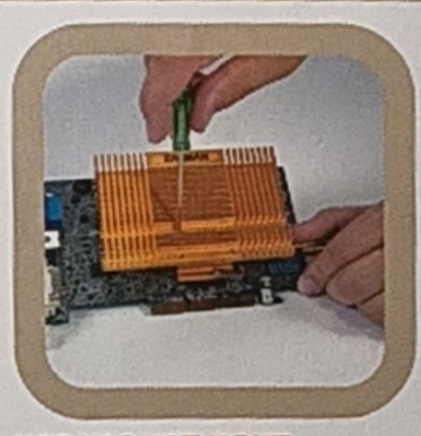


### KORAK 1 TERMALNA PASTA

Priključite ventilator in se prepričajte, da je vse pravilno priklopljeno, saj si boste z vgradnjo kartice zaprli pot do vseh ostalih komponent. To pomeni, da boste morali kartico odstraniti, če boste želeli kasneje kaj spreminjati. Ta kartica omogoča gledanje in snemanje TV programov.

### KORAK 2 PRIVIJTE MOČNO

Vzemite osnovno ploščo in jo dovolj čvrsto privijte. Malce odvijte vijake in ploščo namestite na njeno mesto. Sedaj vijake privijte do konca – vendar ne pretiravajte. Enako storite tudi na drugi strani in preverite, kam kažejo puščice.



### KORAK 3 USTVARITE POVEZAVO

Namestite hladilnik na predvideno mesto in dodajte še nekaj termalne paste na prednjo in zadnjo stran, preden nadaljujete z namestitvijo zadnjih hladilnih reber. Preverite v navodilih, da se prepričate, ali imate priključke in rebra na pravi strani.

# Projektorji

Se vam cedijo sline po gledanju novih filmov na velikem platnu? Če se vam, potem dobro veste, da potrebujete za prikaz slike velik televizor, ali pa, še bolje, projektor. **Andrej Potočnik** uživa, ko testira projektorje za domačo rabo.

Tehnologija podira vse meje, nenazadnje to neprestano trobijo na Discoveryu. Vendar tam dostikrat pozabijo povedati, da novi tehnološki dosežki oplemenitijo denarnico povprečnega državljana z luknjo, ki jo redkokdaj preseže proračunski primanjkljaj naše ljube domovine. Seveda se najdejo celo ljudje, ki posedujejo plazmatski prikazovalnik površine nogometnega igrišča, že doma. Nehajmo se slepiti – vsak bi imel tak televizor, a nismo vsi poslanci z udeležbo v vsaj sedmih različnih komisijah in še župani hkrati. Da, za plazmo boste odšteli en okrogel milijonček pa še kak stotin povrhu, če se vam oko ustavi na kakšnem priznanem imenu. Tudi klasični televizijski sprejemniki z veliko diagonalo niso ravno poceni, še posebej, ker so tovrstni modeli opremljeni s posebnimi stojali in posebnimi funkcijami, kot so desetkratna slika v sliki ali kaj podobno neuporabnega. Zato se je ljudstvo počasi začelo obračati proti predvajalnikom in še preden besno zalučate revijo v kot, češ, ta obritogralev spet piše bedarije, vas naprošam, da si ogledate cene modelov. Niso nizke, toda, pomislite, da za dobre tri povprečne slovenske plače dobite sliko, katere diagonala meri skoraj osem (da, 8) metrov. Hej, mogoče pa projektor res ni slaba ideja...

## CANON LV-S2

**449.880 SIT Canon**

Mali Canon ponuja vse, kar bi si na papirju želeli od lahkega prenosnega projektorja. Spada med srednje težke projektorje na testu, namenjen pa je temu, da ga posadite na podlago, se za hip pomudite okoli njega, da nastavite sliko, nato pa uživate v prikazu. Ne manjka niti daljinski krmilnik, kar lahkotnost prenašanja podpre še z lahkotnostjo uporabe, vendar vse funkcije na njem niso na voljo na, česar za tolikšno ceno pač ne moremo imeti. Jedro prikazovanja je klasični polisilicijev TFT, kar pomeni, da dobite čisto in lepo sliko, pri prikazovanju filmov pa se slabše odreže. A slabše še ne pomeni slabo, pomeni samo to, da gre za projektor, ki bo dobro kazal sliko pri ločljivosti SVGA, le prostor mora biti precej zatemnjen, saj mu svetilnost dela težave. Kakor koli že, gre za dober lahek prenosni projektor za temnejše prostore.

## HITACHI CP-S210

**336.000 SIT Hitachi**

Če je CP-S210 projektor, ki ga lahko uvrstimo med ultra prenosne modele, naj me koklja brcne, oziroma drugače povedano, hvala bogu, da Hitachi ne izdeluje majhnih avtov, saj bi dobili verjetno avtobus. Vendar, vedite, da videz vara. Na prvi pogled zelo velik projektor, pravzaprav ni tako velik, le oblikovan je tako, da daje videz vesoljske ladje. Tudi teža je skromna, kar še bolj preseneča, saj bi na pogled napravi prisodil vsaj kilogram ali dva več. Pa vendar v nedrjih skriva polisilicijev TFT, za katerega prav tako velja, da odlično kaže grafe, malo manj odlično pa filme, njegova nativna ločljivost SVGA v kombinaciji z 1200 ANSI lumnov svetlečo žarnico pa daje zadovoljive rezultate. Daljinski krmilnik je bolj skromne sorte, toda svojo nalogo opravlja solidno. Povrhu vsega pa dobite še torbo za morebitna prenašanja.

## HP VP6110

### 387.840 SIT HP

Na prvi pogled bi človek seštel veliko število vhodov, tehnologijo prikaza DLP in HP kot uveljavljeno ime v računalniških vodah in sklenil, da je to zmagovalec. A pot do pekla je tlakovana z dobrimi nameni, pravijo in zmaga ni nikoli preprosta reč. Morda največja napaka tega projektorja je nezmožnost prikazovanja slike na kratki razdalji oziroma, drugače povedano, imeti morate veliko sobo. Drugi vprašaj pa je slika. Uporaba tehnologije DLP pomeni, da se filmi resnično dobro vidijo, a če je vaš svet poln grafov in preglednic, to ni projektor za vas. Ločljivost SVGA in 1500 ANSI lumnov zagotavljata dobro svetlost slike, toda kljub temu, da so meniji odlično zasnovani in pregledni, nekako ni mogoče odpraviti zamegljenosti robov. Če boste gledali na projektorju nogomet in imate veliko sobo, se mirne duše odločite zanj, tisti z manjšimi sobami pa raje pokukajte še kam drugam.

## TOSHIBA T61

### 708.000 SIT Toshiba

Velika zver, ni kaj. Vedite, da boste pred priklopom prebrali kar nekaj besedila o uporabi in ravnanju z napravo. Ob tem vas še opozorijo, da boste v paketu našli dva daljinska krmilnika in da to ni pomota. Po preboju do naprave namreč v oko najprej pade dodana kamera. Čemu kamera, povprašate? Preprosto, dokler so vsi podatki v digitalni obliki v računalniku, projekcija ni problematična. Kaj pa, če potrebujete prikaz nečesa, česar ni mogoče skenirati? Oziroma bi trajalo predolgo, da bi poiskali najbližji skener, šef pa že nejevoljno pogleduje na uro in čaka na zadnje podatke, ki so napisani na listu papirja? Nič lažjega, papir postavite pred kamero, jo vključite, in že imate sliko na steni. Vsekakor T61 ni projektor, ki bi bil namenjen za domačo rabo. Toda kombinacija ločljivosti XGA ter 1500 ANSI lumnov svetle žarnice vsekakor vzpodbudi žleze slinavke... Sicer pa je mogoče dobiti tudi model brez kamere, ki je 160 tisočakov cenejši.

## SONY VPL-CS6

### 427.662 SIT Sony

Ni ga testa prikazovalnikov brez podjetja Sony. Tudi VPL-CS6 je tipično dober izdelek, z navdušujočimi prijemi in rešitvami malenkosti, kot je na primer samodejno odpiranje zaščitnega pokrova leč. Ličen projektor je zgrajen v polisilicijski tehniki, podpira ločljivost SVGA ter ponuja kar 1800 ANSI lumnov svetilnosti. Seveda daje tolikšna svetilnost čisto in pregledno sliko tudi v slabših delovnih razmerah, po drugi strani pa je za uporabo projekcije filmov potrebno poseči po daljinskem krmilniku in stopnjo svetlosti rahlo zmanjšati. Možnosti za priklop naprav je kar nekaj, tako da ne boste v zadregi, kako vse skupaj povezati. Meniji so standardno na zelo visokem nivoju, krmilnik je tako zelo uporaben, da lahko upravljate naklon projektorja kar z njim. Mogoče je največja pomanjkljivost naprave prav hrup, ki ga proizvaja, saj tudi tu (na žalost) prednjači.

# PODROBNOSTI

Sveti lučka na steno...

### CANON LV-S2

**Tehnologija prikaza** 3x polisilicijev TFT
**Nativna ločljivost** 800 x 600 (SVGA)
**Svetilnost** 1000 ANSI lumnov
**Domet projekcije** 1,1m do 7,4m
**Velikost slike** do 4,4m
**Hrup** 32dB
**Vhodi** VGA, kompozitni, S-video
**Na spletu** www.canon.com
**Prodaja** Canon, 01 530 87 10

**PCFHub OCENA**

✪✪✪✪✪

### HITACHI CP-S210

**Tehnologija prikaza** 3x polisilicijev TFT
**Nativna ločljivost** 800 x 600 (SVGA)
**Svetilnost** 1200 ANSI lumnov
**Domet projekcije** 0,9m do 9,2m
**Velikost slike** do 4,6m
**Hrup** 31dB
**Vhodi** VGA, kompozitni, S-video, komponentni
**Na spletu** www.hitachi.com
**Prodaja** Lukvel, 01 542 10 37

**PCFHub OCENA**

✪✪✪✪✩

### HP VP6110

**Tehnologija prikaza** DLP
**Nativna ločljivost** 800 x 600 (SVGA)
**Svetilnost** 1500 ANSI lumnov
**Domet projekcije** 1,5m do 8m
**Velikost slike** do 4,7m
**Hrup** 33dB
**Vhodi** VGA, kompozitni, S-video, komponentni, HDTV
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** HP, 01 230 74 20

**PCFHub OCENA**

✪✪✪✪✩

### TOSHIBA T61

**Tehnologija prikaza** 3X polisilicijev TFT
**Nativna ločljivost** 1024 x 768 (XGA)
**Svetilnost** 1500 ANSI lumnov
**Domet projekcije** 1,3m do 9,7m
**Velikost slike** do 4,6m
**Hrup** 34dB
**Vhodi** VGA, kompozitni, S-video
**Na spletu** www.toshiba.com
**Prodaja** Tift, 01 256 15 40

**PCFHub OCENA**

✪✪✪✪✩

### SONY VPL-CS6

**Tehnologija prikaza** polisilicijev TFT
**Nativna ločljivost** 800 x 600 (SVGA)
**Svetilnost** 1800 ANSI lumnov
**Domet projekcije** 1,5m do 7,2m
**Velikost slike** do 4,4m
**Hrup** 43dB
**Vhodi** VGA, kompozitni, S-video
**Na spletu** www.sony.com
**Prodaja** CHS, 01 280 66 00

**PCFHub OCENA**

✪✪✪✩✩

# Uvod v digitalni video

NA DISKU

Sedaj, ko so hitrim PC-jem in DV kameram cene padle, je snemanje filma preprosto opravilo. A kaj storiti z njim, ko ga posnamete? Popeljali vas bomo skozi proces post-produkcije.

Obstaja zločin, ki ga je vsak lastnik digitalnega kamkorderja storil vsaj enkrat v življenju. Mnogi med nami smo celo večkratni kršitelji. Gre za resen prestopek, zaradi katerega lahko izgubite prijatelje ali pričnete večletni prepir s sorodniki.

Govorimo o tem, da nov kamkorder priklopite neposredno na TV in prisilite občinstvo, da si ogleduje vaše previjanje kasete za kaseto, samo da bi našli "dobre dele posnetkov". Takrat, ko jih dejansko najdete – če jih seveda sploh najdete – so možnosti, da so gledalci še vedno razpoloženi za ogled filma, že drastično padle, če se do takrat že niso izmuznili in končali v bližnji gostilni, medtem ko ste se vi ukvarjali s previjanjem.

Ali ne bi bilo bolje, če bi "dobre dele" našli prej, iz njih naredili film in jih pripravili tako, da bi bili že pripravljeni za ogled? Seveda bi bilo. In če boste zadevo speljali na pravi način, potem ljudje ne bodo le gledali filma, temveč si ga bodo morda želeli videti znova.

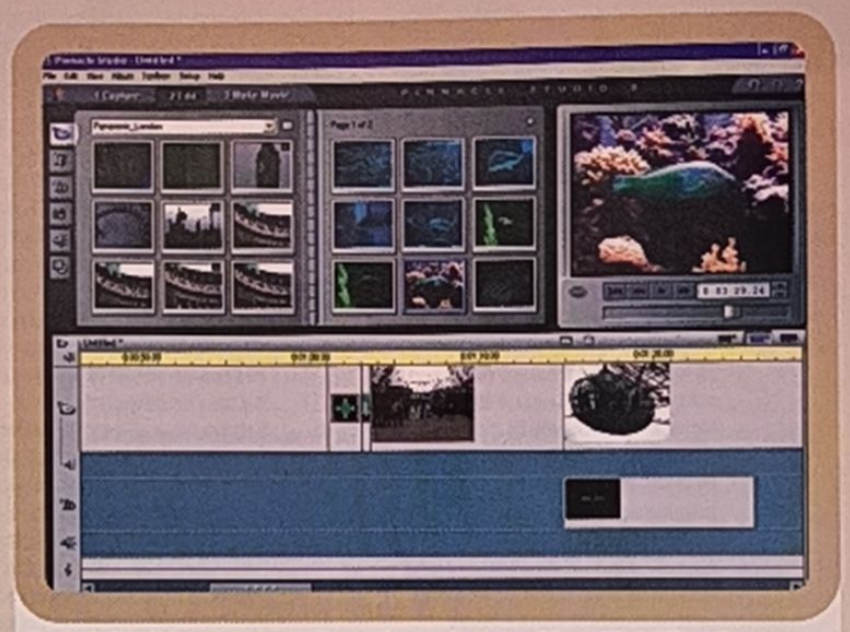
Preden pričnemo z vodičem, bomo predvideli, da imate naslednje stvari: digitalni kamkorder, PC s priključkom FireWire, program za nelinearno obdelavo (NLE) videa, orodje za DVD-avtoring (ki je morda že vključeno v NLE) in zapisovalnik DVD. S to opremo ste pripravljeni na tri ključne dele post-produkcije: zajemanje, urejanje in snemanje.

## Lepote digitalnega

Morda se sliši preveč očitno, ampak prednost digitalnega kamkorderja je shranjevanje posnetkov v digitalnem formatu. To pomeni, da lahko svoje posnetke prenesete na trdi disk in jih obdelate v surovem stanju, brez izgube kakovosti slike, do katere redno prihaja pri zajemanju in snemanju analognega materiala. Ker je povezava FireWire, ki jo uporablja večina digitalnih kamkorderjev dvosmerna, lahko vaš PC pošilja kameri signale za nadzor nad kaseto in jo na ta način nadzira, ko sta povezana.

Manj očitna prednost so t.i. informacije "timecode", ki tečejo skozi vaše celotne posnetke. Ne samo, da so podatki prikazani v konvencionalnem načinu ure:minute:sekunde:slike in vam tako prikazujejo natančen položaj, na katerem se nahajate, temveč lahko ti podatki vsebujejo tudi oznake za start/stop, ki bodo vašemu računalniškemu orodju za zajemanje povedale, kdaj ste pričeli in končali s snemanjem. Programska oprema, ki te podatke prepozna, lahko zajete video posnetke razdeli v ločene prizore, zaradi česar sta urejanje in navigacija veliko preprostejša. Analogno zajemanje zahteva bolj specializirano strojno opremo, prav tako pa ne ponuja opisanih prednosti, čeprav napredna programska oprema zna prepoznati premore med posnetki tako, da opazi hitre spremembe na posnetem materialu.

Rezultat vsega povedanega je, da je zajemanje posnetkov z digitalnega kamkorderja resnično preprosto opravilo. Povežite kamkorder na vrata FireWire na računalniku, preklopite ga v način za predvajanje, odprite orodje za zajemanje videa in pritisnite gumb za snemanje. Bodite pozorni na to, da boste potrebovali veliko prostora na disku, saj DV25 (standard kompresije, ki ga uporabljajo



**Vmesnik *Studia* je preprost, vendar ga ni mogoče raztegniti na višje ločljivosti.**

> "PRAVA ZABAVA SE PRIČNE, KO SO POSNETKI ŽE NA PC-JU."

# PRENOS NA PC

Svojo mojstrovino ste posneli, sedaj jo le še spravite na PC.

### KORAK 1 POVEŽITE KAMKORDER

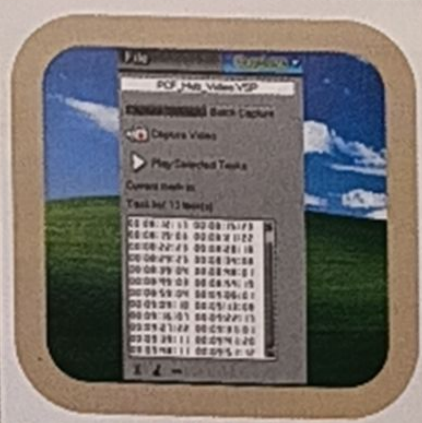
Najbolje je, da kamkorder povežete najprej, zato ga priklopite na vrata FireWire in se prepričajte, da ste ga nastavili na način za predvajanje. Prav tako vam priporočamo, da ga ne poganjate z baterijo, temveč priklopljenega na električno omrežje, da preprečite prekinitve.

### KORAK 2 POŽENITE NLE

Ko je vaš kamkorder prižgan in ga PC prepozna, je čas za zagon orodja za zajem, ki je najbrž del NLE programa, ki ga uporabljate. Če tega ne storite v tem zaporedju, obstaja možnost, da program ne bo prepoznal, da je kamera priklopljena.

### KORAK 3 PREVIJTE KASETO

Z gumbi na kameri ali na krmilniku, ki je del programa, previjte kaseto na mesto, od koder želite pričeti z zajemom slike. Če želite zajeti samo del kasete, uporabite označbe **In** in **Out**, da označite začetno in končno točko zajema.



### KORAK 4 LOČITE PRIZORE

Namesto uporabe prepoznave prizorov za ustvarjanje ločenih posnetkov, vam nekatera orodja omogočajo izdelavo prizorov s pomočjo nastavljanja več začetnih in končnih točk. Tak način dela vam bo sicer vzel več časa, vendar boste zajeli le posnetke, ki jih boste dejansko uporabili.

**Kamkorderji imajo veliko naprednih možnosti, vendar samodejno urejanje posnetkov ni ena od njih.**

kamkorderji MiniDV) zasede približno 25Mb za vsako sekundo posnetka. Tako lahko celotna 60-minutna kaseta požre okrog 11 Gb prostora na disku. Prav zato tega nekateri programi omogočajo zajemanje posnetkov v načinu "draft", ki bo zajel le osnovne informacije s kasete – na tak način lahko ustvarite končni film, še preden zajamete posnetke, ki jih boste dejansko potrebovali v polni kakovosti.

Obstaja še ena alternativa – oglejte si kasete in označite posnetke, ki jih želite uporabiti (v večini programov ta proces imenujejo "logiranje") in nato sprožite orodje za samodejni zajem (batch capture). Vendar, če imate na razpolago dovolj prostora, boste prihranili veliko časa tako, da boste zajeli celoten material in nato izbrisali tisto, česar ne potrebujete.

## Spielberg v akciji

Prava zabava se prične, ko so posnetki, ki jih potrebujete, enkrat na vašem disku. Sedaj je vaša priložnost, da svetu pokažete stopnjo svoje kreativnosti. Ustvarjanje lastnega projekta se lahko sestoji iz uporabe načina "storyboard" in načina časovnega traku – večina NLE programov omogoča delo v obeh načinih.

Storyboard je preprosto orodje, ki omogoča hitro ustvarjanje vrstnega reda posnetkov v projektu. Posnetke boste videli v obliki predoglednih slik (ponavadi gre za sliko iz prvega posnetka), ki jih nato lahko povlečete in spustite na želeno mesto, da ustvarite vrstni red, ki si ga nato lahko ogledate in

### KORAK 5 IZBERITE FORMAT

Če želite prihraniti prostor na disku in je ta možnost omogočena, izberite vrsto datoteke za zajem videa. Zapomnite si, da je format DV AVI najboljši za urejanje posnetkov, medtem ko močno kompresirane datoteke MPEG niso primerne za natančno urejanje, zato se jim raje izognite.

### KORAK 6 IZBERITE LOKACIJO ZA ZAJEM

Izberite ime datoteke in lokacijo za shranjevanje. Večina orodij samodejno poimenuje in številči datoteke, vendar jih postavite v ločen imenik, če je to le mogoče. Uporabite ločen disk, če ga imate, saj se boste s tem izognili izpuščenim slikam.

# PRIPOROČENA OPREMA

Če ne najdete priključka za kamkorder, vam morda nekaj manjka...

### CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 2

**30.000 SIT** http://si.europe.creative.com/

Kartice FireWire se te dni sicer pojavljajo kot gobe po dežju, vendar jih Creative na svoje kartice Audigy vključuje že nekaj časa. Vrata FireWire na tej zvočni kartici so popolnoma združljiva s standardom OHCI in delujejo odlično. In da, za to ceno dobite tudi odlično zvočno kartico. Lepo.

### DAZZLE HOLLYWOOD DV-BRIDGE

**65.000 SIT** www.dazzle-europe.com

Zunanja škatla v slogu te je primerna, če želite najboljše iz obeh svetov, saj dela kot orodje za zajem digitalnih in analognih posnetkov. Takšne škatle so ponavadi tudi pretvorniki video signala, saj znajo analogni signal spremeniti v digitalnega in obratno. Del paketa je tudi priklop FireWire.

### MATROX RT.X10 XTRA

**148.800 SIT** www.kfm.si

RTX10 Xtra ponuja toliko, da bo osrečila tudi največje video navdušence. Celotna različica programa *Premiere 6.5*, analogni in digitalni priklopi in več učinkov, kot jih boste kadar koli želeli uporabiti. Največja prednost kartice pa je vseeno obdelava posnetkov v realnem času, kar pomeni manj porabljenega časa za renderiranje posnetkov.

### PINNACLE STUDIO MOVIEBOX USB

**56.040 SIT** www.taipan.si

S standardom FireWire sicer ni nič narobe, a kaj, če želite obdelovati video na notesniku brez priklopa FireWire? Studio MovieBox USB omogoča zajem video posnetkov iz analognih virov in jih spreminja v format MPEG2. Ker so na ta način datoteke manjše, jih na računalnik lahko prenese preko standarda USB 1.1 ali 2.0.

### SONY DRU-510A

**59.326 SIT** www.da-pa.si/komponente.htm

Enota seveda nima ničesar opraviti z zajemom videa, saj gre za spodoben zapisovalnik DVD, ki je idealna rešitev za prenos vašega dela na TV zaslon. Če ga še nimate, potem lahko z vsem srcem priporočimo Sonyjev DRU-510A. Na račun zmede zaradi različnih standardov DVD vas ne bo skrbelo, saj lahko enota zapisuje v obeh popularnih standardih. Seveda zapisuje tudi CD-je.

razporedite, dokler niste zadovoljni z rezultatom. Nekateri NLE programi prikazujejo tudi prazna mesta med posnetki, kamor lahko vstavite učinke prehodov. Povlecite izbrani učinek na eno teh mest in dobili boste gladek prehod iz enega posnetka v drugega.

Če želite le ustvariti preprost film, sestavljen iz več posnetkov, je način storyboard vse, kar boste potrebovali. Za večjo kreativnost in natančnejši pregled nad projektom, se boste pa morali spopasti z načinom dela na časovnem traku.

Tako kot pri načinu storyboard, tudi časovni trak daje pregled projekta, ki ga trenutno urejate, vendar prikazuje tudi dolžino vsakega posnetka in druge elemente projekta, kot so prekrivanja posnetkov ali napisi, vidite pa lahko tudi zvočne kanale, kot je glasba v ozadju ali govor. Tudi časovni trakovi podpirajo način povleci-in-spusti, vendar vam omogočajo bolj natančno postavljanje posnetkov, kakor tudi sprotno spreminjanje začetnih in končnih točk posameznega posnetka, tako da se bodo ti lažje ujemali s celotnim projektom. Vendar niste omejeni le na video. Večina NLE programov omogoča tudi vstavljanje zvočnih in grafičnih datotek na časovni trak (najpogosteje so to WAV in BMP, čeprav nekateri programi podpirajo tudi formate, kot sta MP3 in MPEG).

Kompleksnost časovnega traku in količina prikazanih informacij sta odvisni od NLE programa, ki ga uporabljate, vendar vsi prikazujejo dolžino posnetkov, lokacije učinkov in zvok. Največja razlika med cenejšimi NLE programi in dražjimi urejevalniki je v številu podprtih trakov in v naprednih orodjih, kot so hitrost predvajanja, transparentnost in nadzor nad učinki.

NLE program ponavadi vsebuje številne video učinke, a tudi koristna orodja za nastavljanje barve, kontrasta in osvetljenosti zaslona ter orodja za podnaslavljanje in nadzor nad zvokom. Zapomnite si, da je dodajanje učinkov morda res zabavno opravilo, a lahko prav ti učinki odvrnejo gledalčevo pozornost s teme posnetka. V profesionalnih projektih boste le redko videli kaj več, kot zatemnitev zaslona pred prehodom na naslednji prizor, tako da tudi vi pri tem ne pretiravajte.

## Končni rezultat

Večina NLE programov je usmerjena k integraciji orodij, tako da boste najbrž ugotovili, da vam je že v samem programu na voljo lepo število možnosti za izvoz ustvarjenega materiala. Izvoz datotek pokriva številne možnosti – od surovega formata DV AVI do močno kompresiranega videa za objavo na spletu; izvoz na trak vam omogoča snemanje projekta na trak v kamkorderju, medtem ko snemanje na disk omogoča ustvarjanje Video CD-jev ali DVD-jev za ogled v predvajalniku DVD pod vašim televizorjem.

Kar zadeva zadnjo možnost, je lahko zadeva kar se da preprosta ali precej zapletena. Najbolj osnovna možnost je, da ustvarite posnetek v formatu MPEG2 in ga posnamete na DVD – v tem primeru se bo film pričel predvajati takoj, ko boste ploščček vstavili v predvajalnik DVD. Če pa imate več časa, se lahko odločite za izdelavo pravega DVD menija. Na ta način boste lahko izdelali možnosti za izbiro posameznih prizorov in navigacijo, kakršno ponavadi srečate v filmih DVD.

Ustvarjanje DVD menija vam lahko vzame veliko časa, zato priporočamo, da pričnete z eno izmed že ustvarjenih predlog. Zaslon morda ne bo videti natanko takšen, kot ste si želeli, vendar vam bodo pred zapisom na disk ponavadi na voljo možnosti za spreminjanje posameznih elementov, kot sta slika za ozadje ali glasba.

**PCF**

# OD UREJANJA DO FILMA

## Čas je za nekaj resne filmske magije.

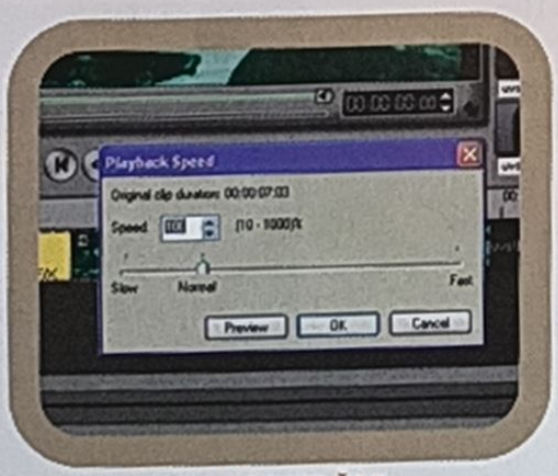
Ustvarjanje spodobnega video projekta je odvisno od veliko stvari: lastne kreativnosti, kakovosti posnetega materiala, vendar tudi od zmožnosti izbrane programske opreme. Vendar ni potrebno, da porabite veliko denarja, da pridete do odličnih rezultatov, saj najcenejši NLE programi postajajo vedno bolj zmogljivi. Za ta vodič smo izbrali Ulead*ov Video Studio 7* (na našem DVD-ju najdete odlično demonstracijo programa), vendar lahko skoraj vse dosežete z večino NLE programov na trgu. Zlato pravilo urejanja je, da naj zadeve ostanejo čim bolj preproste. Zapomnite si, da želijo ljudje videti posnetke in ne zaporedja naključnih učinkov in filtrov.

### KORAK 1 S KASETE NA DISK

Če uporabljate različne izvorne materiale, kot so fotografije in zvok ali posnetki z različnih kaset, je najbolje, da jih pred začetkom urejanja posnamete v isti imenik. Če je projekt kompleksen, vam priporočamo, da v glavnem imeniku naredite podimenike za različne posnetke ali kategorije.

### KORAK 2 NAČIN STORYBOARD

Nekateri uporabniki ne uporabljajo načina storyboard in se takoj lotijo dela na časovnem traku, a vam bo razpostavitev prizorov enega za drugim dala dober pregled nad celotnim projektom, preden se lotite malenkosti. *VideoStudio* med prizore doda naključne prehode, kar lahko izklopite.

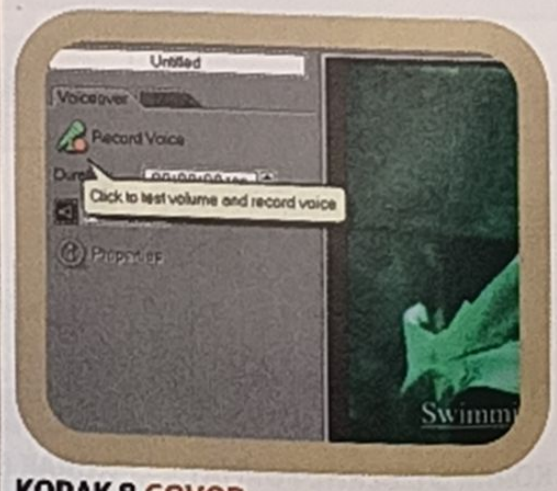



### KORAK 6 PRILAGODITE ČAS

Vsi NLE programi sicer ne podpirajo raztegovanja, vendar gre za uporabno možnost, s katero lahko spremenite hitrost predvajanja posnetka. V *VideoStudiu* lahko posnetek raztegnete tako, da z desnim gumbom kliknete na posnetek, izberete hitrost predvajanja in premaknete drsnik. Nekateri programi omogočajo tudi vnos novega trajanja.

### KORAK 7 NAPISI

Za vstop v del programa za izdelavo napisov v *VideoStudiu*, kliknite na gumb **Title** na vrhu zaslona ali na ikono T ob časovnem traku. Sedaj lahko besedilo vnesete neposredno, iz knjižnice pa so vam na razpolago razniliki slogi in animacije besedila.




### KORAK 8 GOVOR

*VideoStudio* ima priročno orodje za snemanje zvoka, ki omogoča, da s pomočjo mikrofona in zvočne kartice posnamete govor, medtem ko si ogledujete posnetke – funkcija je uporabna tudi za sinhronizacijo filmov. Če program, ki ga uporabljate, ne pozna te možnosti, uporabite orodje **Windows Sound Recorder** ter nato v NLE program uvozite datoteko WAV.

# PROGRAMSKE ZVEZDE

Za nakup spodobnega urejevalnika DV vam ni potrebno zastaviti hiše. Razen, če želite *Premiere Pro*...

## ADOBE PREMIERE PRO

**212.280 SIT** www.media.si

Za to ceno *Premiere Pro* vsekakor ni namenjen navadnim smrtnikom, a če si želite vrhunskih zmogljivosti in popolni nadzor, je naslednik *Premiera 6.5* prava izbira. Izboljšana orodja za zajem, napredni časovni trakovi, napredne zmožnosti in občutno izboljšan uporabniški vmesnik naredijo iz tega NLE programa resnično vrhunski kos opreme, vprašanje pa je, ali lahko vse to upraviči ceno.

## AVID FREEDV

**Brezplačen** www.avid.com

Čeprav program še ni izšel, ne smemo spregledati dejstva, da Avid, podjetje za izdelavo profesionalnih urejevalnikov, pripravlja popolnoma brezplačen NLE, imenovan *FreeDV*. Zadeva bo podobna več kot solidnemu *Xpress NLE*, vendar z nekaj omejitvami. Če se registrirate, vas bodo iz Avida obvestili, ko bo program na voljo.

## PINNACLE EDITION 5

**215.856 SIT** www.acord-92.si

Na vmesnik se boste sicer morali navaditi, a če imate hiter PC, boste zadovoljni z zmožnostmi pospeševanja dela s pomočjo hitre grafične kartice in procesorja. Videti je drag, vendar prinaša napredna orodja in integrirano različico *Impression DVD*, Pinnaclovega vrhunskega orodja za DVD-avtoring.

## PINNACLE STUDIO 8

**23.328 SIT** www.acord-92.si

Drugo mesto za *VideoStudiom* je zasedel Pinnaclov *Studio 8*. Program prihaja s čistim in preprostim vmesnikom in čeravno nas je motila fiksna ločljivost okna, ponuja številne možnosti, kot so popravek barv, raztegovanje in generator glasbe, ki ni avtorsko zaščitena. Žal pa so video učinki bolj osnovni, *VideoStudio* pa ponuja tudi boljše urejanje videa.

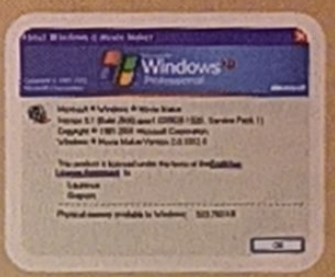
## ULEAD VIDEOSTUDIO 7

**17.000 SIT** www.ulead.com

*VideoStudio 7* smo izbrali za naš vodič zato, ker gre za enega najboljših cenejših NLE programov. Za takšno ceno ponuja kopico naprednih zmožnosti, kot so raztegovanje posnetkov, možnost nadzorovanja učinkov po slikicah in DVD-avtoring. Vsa orodja, ki jih potrebujete za kakovostno video produkcijo.

## WINDOWS MOVIE MAKER 2

**Brezplačen** www.eu.microsoft.com




Kot si najbrž predstavljate je *WMM2* osnovni program, pa vendar odličen uvod v nelinearno urejanje... Nima DVD-avtoringa, izvoz pa je omejen na formata DV AVI ali WMV, vendar vsebuje nekaj zmogljivih orodij, kot npr. raztegovanje, AutoMovie in nekaj zanimivih učinkov. Za brezplačen program sploh ni slabo.

## KORAK 3 ČASOVNI TRAK

Kliknite na gumb za časovni trak in dobili boste pogled, ki prikazuje trajanje prizora in lokacijo, prav tako pa omogoča pogled na zvok in napise. V tem načinu boste lažje ocenili dolžino materiala. Prav zaradi tega je časovni trak priljubljen način dela za večino uporabnikov.

## KORAK 4 ZAČETNE/KONČNE TOČKE

Za uravnavanje dolžine ali odstranitev neželenih delov prizorov preprosto potegnite konec prizora na časovnem traku ali pa ga odprite v oknu za predogled in tam ročno nastavite začetno in končno točko. Ko ste končali, bodo spremembe vidne tudi na časovnem traku.

## KORAK 5 DODAJANJE PREHODOV

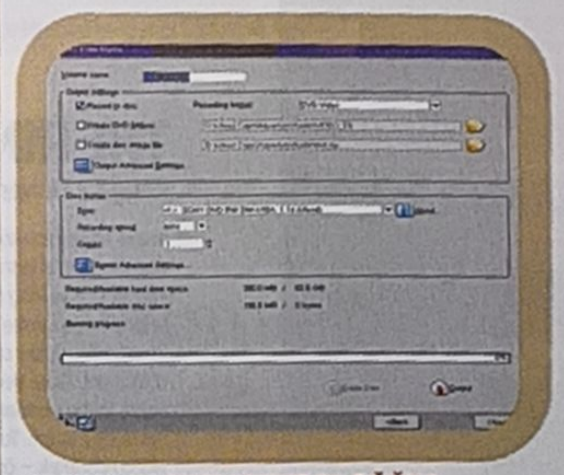
Pojemanje je najpreprostejši, a najpogosteje uporabljan učinek za prehod med prizori. Če ga želite dodati, potegnite učinek iz knjižnice z učinki na mesto, kjer se dva posnetka stikata. Za podaljšanje učinka preprosto zgrabite rob in ga potegnite do želenega mesta.

## KORAK 9 GLASBA ZA OZADJE

*VideoStudio* omogoča tudi dodajanje glasbe s CD-ja. Izberite skladbo, ki jo želite, sprožite snemanje in NLE program bo vstavil datoteko WAV na glasbeni trak na časovnem traku. Glasbo lahko uporabljate le v zasebne namene – uporaba avtorsko zaščitenega materiala v komercialne namene brez dovoljenja avtorja ni dovoljena.

## KORAK 10 USTVARJANJE DVD MENUJA

*VideoStudijevo* orodje za DVD-avtoring sprožite tako, da kliknete na gumb **Share** in izberete **Create Disk**. Tukaj lahko pred nadaljevanjem dodate video datoteke ali projekte, nato pa izberete predlogo, ki se ujema z vsebino. Gumbi in predogledne slike so ustvarjene samodejno, izgled pa lahko spremenite z uporabo lastne slike za ozadje in svojo glasbo.



## KORAK 11 SNEMANJE PLOŠČKA

Če je vaš projekt krajši od ene ure, v meniju za nastavitve MPEG izberite najvišjo kakovost (8.000Kbps) – nastavitev najdete pod **Project Settings-Change mpeg properties**. Ko ste pripravljeni, kliknite na gumb **Output** in vaš PC bo renderiral datoteke, ustvaril mrenike na DVD-ju ter posnel disk. Precej preprosto, kaj?

## NA SPOREDU

Prihaja v enote DVD v vaši bližini...

### TERMINATOR COLLECTION

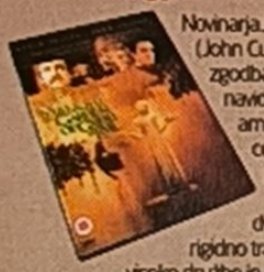
Regija 2

O vsebini ne bomo niti pisnili, ker nimamo namena žaliti bralcev, povemo pa vam, da ima ta komplet prav vse! Oba legendarna dela in dodatki, ki se jih ne da prešteti na prste obeh rok, zagotavljajo ljubiteljem več kot 10 ur čistega užitka. Ha, tudi če vas je tretji del nekoliko razočaral, se vam ob tem še cedijo sline, kajne?

★★★★★

### MIDNIGHT IN THE GARDEN OF GOOD AND EVIL

Regija 2



Novinarja Johna Kelsoa (John Cusack) lov za zgodbami pripelje v navidez tipično ameriško mestece Savannah, ki pa kaj kmalu pokaže svoj dvojni obraz: rigidno tradicionalno visoko družbo in prikrito subkulturo transvestitov, častilcev voodooja in čudakov; med katerimi se najde tudi tak, ki vztrajno sprehaja že davno mrtvega psa. V primerjavi s Savannah je New York naravnost dolgočasen.

★★★☆☆

### GOSFORD PARK

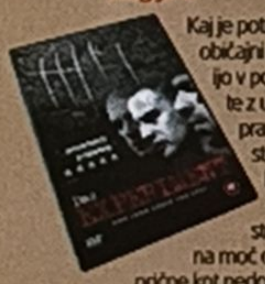
Regija 2

Film se začne kot komedija, ki preiskuje življenjske stile služinčadi in gospode, po uri in pol pa se sprevrže v "who dunnit" kriminalko v stilu Agathe Christie. Je humorna in razvlečena študija hierarhije in hipokrizije angleškega razrednega sistema v tridesetih letih prejšnjega stoletja. Robert Altman je nenavaden režiser, ki niha od genija (*MASH*) do podpovprečneža (*Pret-A-Porter*); *Gosford Park* je nekje vmes.

★★★☆☆

### DAS EXPERIMENT

Regija 2



Kaj je potrebno, da se običajni ljudje prelevijo v pošasti? Začnite z uniformami in pravili, jeza in strah bosta kmalu sledila, ostalo bo storila omamna moč oblasti. Kar se prične kot nedolžna veja v igranju vlog, se izrodi v šokantno predstavo nasilja in, ki ga v simuliranem zaporniškem okolju uganjajo "paznik" nad "zapornik".

★★★★★

## DVD MESECA

Ray Liotta se pripravlja na krvavo maščevanje!

# NARC

Regija 2 Paramount

Besede izvrsten, brezkompromisen in poln adrenalina so bile velikokrat uporabljene za opise filmov. In čeprav Narc morda ni ravno izvrsten, pa popolnoma ustreza drugima dvema kategorijama.

Nic Tellis (igra ga Jason Patric) izgubi službo policaja, ko po nesreči ustreli nosečo žensko, povratno vozovnico pa dobi v obliki preiskave umora sodelavca, ki je delal pod krinko. Svoje sile združi s Henryjem Oakom (upodobil ga je neverjetno debelušni Ray Liotta), podivjanim detektivom za narkotike, in rodi se tim, zraven katerega bi Terminator izgledal kot Rožle na bad tripu.

Narc je film o detroitskih policistih, posnet v zaledenelem Torontu. Čeprav je poln klišejev, kot so smešne frizure, dvoumen scenarij, zmečkana policijska vozila in disfunkcionalno družinsko življenje ter na trenutke izgleda kot od mrtvih vstali Serpico ali The French Connection, pa je režiserju Joeju Carnahanu s svojim prepoznavnim stilom uspelo ustvariti avtentično mešanico drame in šokantnega trilerja. Zaradi tresoče se kamere in brutalnega nasilja, ki ni niti malo zavito v celofan, bo za nekatere ogled filma do konca skorajda neprijetna izkušnja. DVD je obogaten s številnimi dokumentarci in komentarji režiserja, po katerih se boste spraševali, kakšnega aduta skriva Carnahan v rokavu za naslednjič. Dajte mu dobrega scenarista in oskar mu ne uide.

**PODROBNOSTI**
**Slika** 1.85:1 Anamorfna
**Zvok** Dolby Digital
**Dodatki** Komentar režiserja, dokumentarec The Friedkin Connection, napovednik

**PCFHub OCENA**
**FILM** ★★★★☆ | **DISK** ★★★★☆

# THE RING

Regija 2 Universal

Vsake toliko časa izide grozljivka, zaradi katere se počutite kot štiriletni otrok, ki si v temi ne upa na stranišče. *The Ring* ni ena izmed njih. Mozart originalne japonske verzije (Ringu) Hideo Nakata je ustvaril vzdušje, ob katerem vas je v potokih oblival pot, Gore Verbinski pa ga je zrecikliral v nekaj, kar je podobno naslovnici albuma lokalne gostilniške klape. Torej – obstaja resnično grozljiv video posnetek – če si ga ogledate, vas bo po točno sedmih dneh do smrti prestrašila iznakažena mrtva ženska, katere duh živi v vodnjaku. Naomi Watts je zaigrala radovedno novinarko, ki naleti na uročeni posnetek, in si ga seveda brez pomislekov ogleda. In tekma s časom se prične. Če kje dobite japonski izvirnik...

**PODROBNOSTI**
**Slika** 1.85:1 anamorfna
**Zvok** Dolby Digital 5.1
**Dodatki** Kratki film "Don't Watch This", napovednik

**PCFHub OCENA**
**FILM** ★★★☆☆ | **DISK** ★★★★☆

# CIDADE DE DEUS

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Opisan kot brutalna gangsterska epopeja v tradiciji GoodFellas in Pulp Fiction, bla, bla, bla... Kakršnekoli primerjave so v tem primeru odločno odveč – Božje Mesto je mojstrovina, ki vas popelje na krvavo in pretresljivo potovanje po najbolj revni faveli brazilskega Ria, na katero je bog že zdavnaj pozabil, vlogo porote, sodnika in krvnika pa so prevzeli šestnajstletni kokainski kralj in njegovi dvanajstletni pajdaši. Ah, nepozabne lepote Ria... Samozadostna ameriška Akademija je film predvidljivo ignorirala, vi pa ji lahko brez kančka slabe vesti pokažete sredinec in se prepustite divjemu vrtincu Božjega mesta še danes. Razočaral vas ne bo niti dokumentarec, ki je dodan DVD-ju.

**PODROBNOSTI**
**Slika** 1.85:1 anamorfna
**Zvok** Dolby Digital 5.1
**Dodatki** Dokumentarec "News from a Personal War", napovednik

**PCFHub OCENA**
**FILM** ★★★★☆ | **DISK** ★★★★☆

# Moja televizija. Planet.

**Naročniki Mobitel GSM si že ogledujete prve videovsebine: 24UR novice v sklopu Novice > TV novice, 24UR vreme v sklopu Info > Vreme, filmske napovednike v sklopu Prosti čas > Kino, glasbene videospote v sklopu Zabava > Glasba in kratke digitalne filme v sklopu Novo ... Kmalu lahko pričakujete še nove, zato priporočamo na Planetu tudi reden obisk sklopa Novo.**

Za ogled videovsebin potrebujete mobitel znamke **Nokia 3650**, **Nokia 7650**, ki ima naložen predvajalnik Real One, ali **Sony Ericsson P800**, ki ima programsko opremo s končnico R2F ali novejšo. Vsi so opremljeni s podatkovno potjo GPRS, pri kateri se zaračunava le dejanska količina prenesenih podatkov. Zaradi cenovne ugodnosti (naročnina 2.000 SIT vključuje prenos 50 MB podatkov v omrežju Mobitel GSM) je zelo primeren paket **Maksi GPRS**.

Planet

**Informacije: naročniki Mobitel GSM:** 031/041/051 700 700, **Mobiuporabniki:** 031/041/051 121, **ostali:** 080 70 70.

Agencija 41, design: LUKS Studio, foto: T. Gregorič

Mobitel d.d., 1537 Ljubljana

# → Naročite se!

# POPOLNO BOŽIČNO DARILO

**Naročnina na *PCFormat* je odlično božično darilo za prijatelja, sorodnika ali celo za vas!**

- >> Prihranite do 2.500 SIT glede na ceno, ki jo plačujete v trgovini
- >> Brezplačna božična čestitka za prejemnika darila
- >> Brezplačno darilo – igra *Combat Flight Simulator* ali *Worms Blast*
- >> Brezplačna dostava + nikoli ne zamudite izvoda

## PREDNOSTNA BOŽIČNA NAROČILNICA

**3 PREPROSTI NAČINI ZA NAROČILO**

1. Pokličite Janjo na 02 330 330 1
2. Pošljite izpolnjen obrazec – poštnina je naš strošek
3. Pošljite izpolnjen obrazec po faksu na 02 330 331 1

Poštnina plačana po pogodbi št. 1512/02

**PC Format**
**Trg revolucije 2**
**2000 Maribor**

**PODATKI ZA NAROČILO**

☐ Želim se naročiti/podaljšati naročnino na *PCFormat*
☐ Želim poslati darilo – naročnino na *PCFormat*
(Prvi izvod, ki ga bo prejemnik prejel, bo januarska številka)

☐ CD izdaja 11.500 SIT
☐ DVD izdaja 14.900 SIT

**VAŠI PODATKI**

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

_____

Pošta: _____

**PODATKI PREJEMNIKA DARILA**

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

_____

Pošta: _____

**NAROČNINO BOM PORAVNAL-A:** (prosimo označite)

☐ Po prejemu položnice
☐ Po prejemu položnice v dveh mesečnih obrokih
☐ S kreditno kartico:
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINERS CLUB
**Št:** ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐ - ☐☐☐☐
**Velja do:** ☐☐☐☐

Podpis: _____ Datum: _____

**Da boste prepričani, da bo prejemnik darila prejel božično čestitko, naročnino poravnajte do 5. decembra.****

☐ Prosimo označite tukaj, če ne želite prejemati informacij od VideoToP-a.

** Zadnji dan, do katerega moramo prejeti vaše plačilo, da pravočasno odpošljemo božično čestitko, je 15. december, vendar vam svetujemo, da plačilo opravite vsaj do 5. decembra, da si zagotovite, da bo vaša čestitka prispela pravočasno. Naročila bomo prejeli tudi po 15. decembru, vendar čestitke morda ne bodo prispele pred božičem.

# Preizkušeno

## Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

**ANDREJ POTOČNIK NAJVIŠJI PRI PCF**

## Kaj bo jutri?

Ko takole v poznih nočnih urah zaključujem s pisanjem za ta mesec, si ne morem pomagati, da ne bi razmišljal o tem, kaj bo jutri. Ne mislim, prav jutri, ampak tako, na splošno. Ko to berete, se je že končal Infos, ponos slovenske informacijske znanosti. Cankarjev dom ponovno gosti smetano slovenskih podjetij, ki bodo prikazala, kaj se je v enem letu zgodilo novega. Če ste pričakovali boljši sejem s trgovci, ki bodo zbijali cene drug drugemu v prid vam, kupcem, ste bili verjetno razočarani. Ne, Infos je prireditev, ki me spominja na gala ples, kjer dame pokažejo nove večerne toalete, gospodje pa izmenjajo lovske zgodbe, celotna zadeva pa je namenjena za učvrstitev na družbeni lestvici. Kot da bi prireditev služila sama sebi. Se vam zdi znano? Seveda, še en "klasičen" pristop k vodenju zadev v moji ljubi domovini...

**potocnik@videotop.si**

### TEHNIČNA PLAT

**1. PCF laboratorij**
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na desetine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči

**2. Izbor uredništva**
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

**3. Dober nakup**
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

**4. Radi bi slišali vaše mnenje**
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

**NAŠ SISTEM OCENJEVANJA**

**0-19%** Neuporabno ali popolnoma zanič
**50-69%** Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
**70-79%** Dobra oprema vendar ne nujen nakup
**80-89%** Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
**90+** Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

# MEDIA CENTER V EVROPI

Po velikem uspehu v ZDA smo si ogledali, ali je Microsoftov koncept konvergence tako zabaven, kot zveni.

**PC lahko samodejno posname 30 minut programa – tako lahko TV program preprosto previjete nazaj, v kolikor kakšen bedak pozvoni ravno v trenutku, ko se Šiljak pripravlja na strel.**

Kot veste, pri *PCFormatu* že lep čas z mečem in ognjem širimo idejo PC-ja v vlogi domačega zabavnega centra in se upiramo ideji skeptikov, ki želijo računalnik še naprej uporabljati v delovni sobi, na stari, dolgočasen način. Zato sta si Nikola in Ivo z veseljem ogledala Microsoftovo evropsko predstavitev Media Centra na redni tehnološki konferenci, ki jo je ta mesec organiziral Future Publishing.

V kolikor z idejo Media Centra še niste seznanjeni, je tukaj kratek pregled. Gre za računalniške sisteme, ki jih proizvajajo različni (od Microsofta potrjeni) proizvajalci in ki poganjajo Windows XP Media Center Edition – izboljšano različico XP Pro, ki uporabniku na preprost način omogoča gledanje in snemanje TV programa, predvajanje in snemanje glasbe, ogled fotografij in veliko več, medtem pa še naprej uporabo za klasične računalniške aktivnosti in igranje iger. Če želite Media Center, morate kupiti nov PC, saj Microsoft operacijskega sistema ne prodaja posebej. Vsak Media Center računalnik je opremljen z velikim diskom, TV kartico, izhodom za priklop na TV in z daljinskim krmilnikom.

Večina Media Center PC-jev je že na zunaj oblikovanih tako, da se čim bolje ujemajo s TV sprejemnikom in vašo dnevno sobo, osnovna razlika med tem in klasičnim PC-jem pa je v daljinskem krmilniku. Zaženite Media Center vmesnik preko gumba XP Start in preko krmilnika lahko na preprost način dostopate do ključnih delov sistema. Vmesnik Media Centra je resnično izreden – hiter, lepo oblikovan in preprost za uporabo. Najsi želite gledati filme, poslušati glasbo, si ogledati fotografije ali snemati TV program – vse to lahko storite le s pritiski na nekaj gumbov, udobno iz svojega naslanjača.

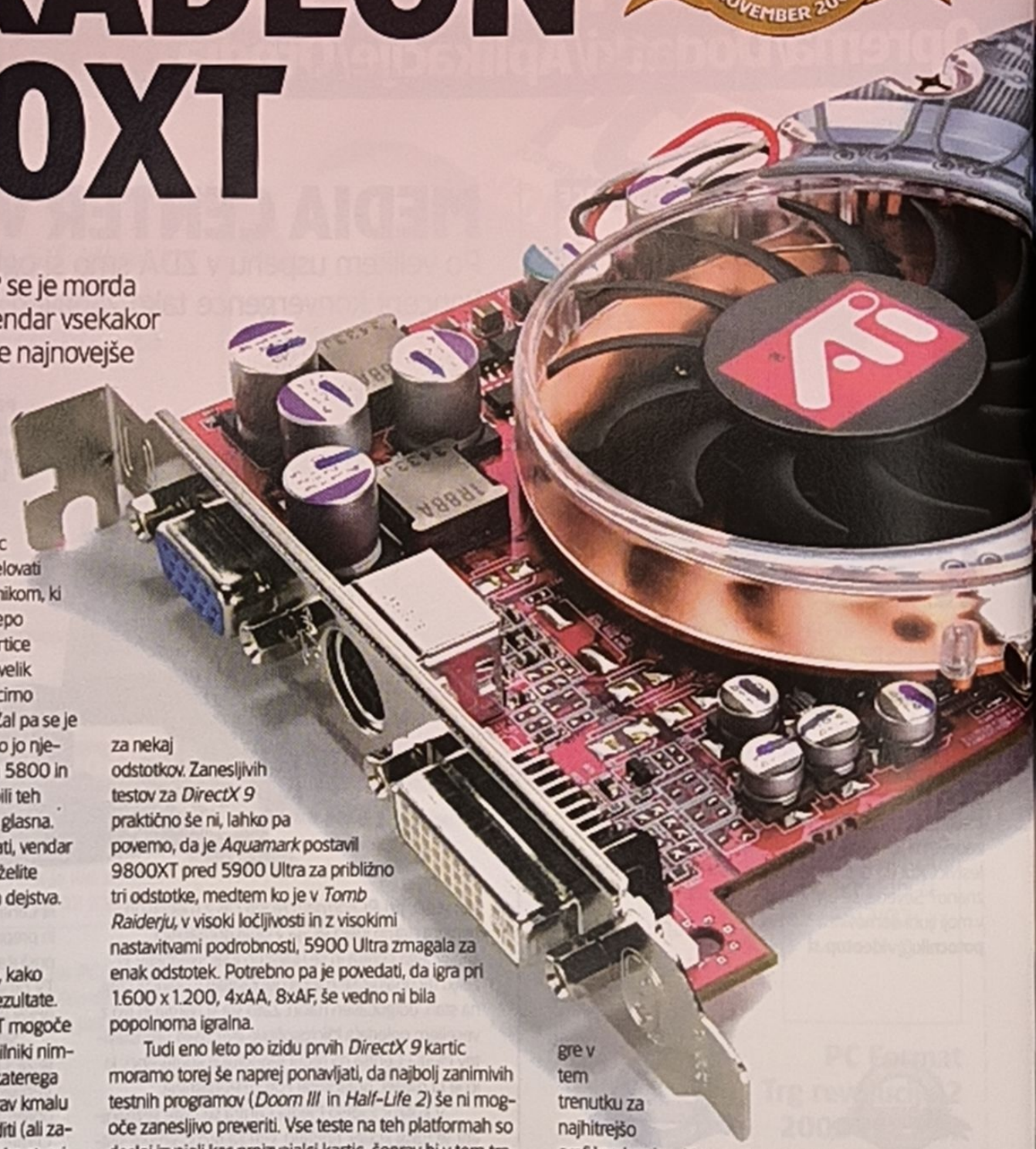
Sicer bi skeptiki poreklli, da lahko vse to počnete že s katerimkoli večpredstavnostnim PC-jem. Vendar pa je ravno kombinacija omenjene strojne opreme, daljinskega krmilnika in vmesnika Media Center tisto, zaradi česar bi spremenili mnenje. Celo Ivo Vidergar, ki je v uredništvu vedno dežurni skeptik glede tovrstnih novosti, je po končani predstavitvi v mislih že sešteval tolarje za nakup česa podobnega, takoj ko se stvar pojavi v Sloveniji.

In kdaj bi se naj to zgodilo? Največja težava ta hip je v Electronic Programming Guidu, ki preko spleta ponuja informacije o programu na dosegljivih TV postajah in vam tako omogoča samodejno snemanje želenih programov (izberite npr. snemanje vseh znanstveno-fantastičnih serij v naslednjih dveh tednih in vse se bodo posnele na disk). Pri Microsoftu menijo, da bodo proizvajalci računalnikov želeli počakati, da se EPG pojavi v določeni državi in bodo šele nato pričeli s prodajo sistemov, saj na EPG gledajo kot na enega ključnih pri uspehu Media Centra. Ker pa o tem odločajo proizvajalci, vsekakor spremljajte ta prostor za nadaljnje informacije. Ali pa sledite vodiču na strani 28 in si svoj medijski center sestavite že danes.

# ATI RADEON 9800XT

**ok. 120.000 SIT** ATI

ATI-jeva povezava s *Half-Life 2* se je morda pokazala za problematično, vendar vsekakor ne moremo spregledati njihove najnovejše kartice.



Kot prvo, čestitajmo ATI-ju, da je ujel nVidio na enem področju oblikovanja grafičnih kartic. Pozabite na podatke o hitrosti zapolnjevanja in številu sličic na sekundo, saj je ATI naposled prenehal izdelovati kartice s črnim plastično-aluminijastim hladilnikom, ki je resnično izgledal predpotopno, in udaril z lepo oblikovanim bakrenim hladilnikom, ki krasi kartice GeForce NV35. Hladilnik je velik, sijoč in ima velik prostor za logotip vašega podjetja, če bi se recimo odločili plačati licenco za izdelavo teh kartic. Žal pa se je izkazalo, da se mora ATI še naučiti lekcijo, ki so jo njegovi tekmeci pri nVidii uvideli ob izidu modela 5800 in so v zadnjih mesecih trdo delali, da bi se znebili teh težav – nova kartica 9800XT je presenetljivo glasna. Sicer ne gre za zvok, ki ga ne bi mogli prenašati, vendar je glasnejša od prejšnje kartice 9800Pro. Če želite sestaviti ultra-tih računalnik, se zavedajte tega dejstva.

## Hitrooost...

Seveda pa večine med nami ravno ne zanima, kako plošča izgleda ali se sliši, če le prinaša prave rezultate. Nov hladilnik naj bi vplival na to, da je 9800XT mogoče lepo navijati, vendar pa najnovejši ATI-jevi gonilniki nimajo vključenega orodja Overdrive, s pomočjo katerega bi lahko višali hitrost kartice – bo pa zadeva prav kmalu na voljo. Zatorej ne moremo z gotovostjo potrditi (ali zanikati) tega potenciala kartice. Potrdimo pa lahko stvari, ki so jasne ob prvem pogledu na kartico. Večjih sprememb v oblikovanju v primerjavi z 9800Pro ni, razen da kartica sedaj prihaja s standardnimi 256Mb pomnilnika DDR (govori se, da bo 256Mb različica predhodnika hitro zapustila prodajne police), ki je nastavljen na nekoliko višjo hitrost. Če smo natančni, je hitrost za 30MHz višja – hitrost jedra je 412MHz, v primerjavi s 380MHz pri 9800Pro, medtem ko je hitrost pomnilnika povišana s 680MHz DDR na 730MHz. Dobili ste torej pospešek glede na 9800Pro, ki je približno enak tistemu, ki smo ga doživeli ob nadgradnji z 9700Pro. Kaj je torej novega? Dobro, da ste vprašali...

Številke torej izgledajo lepo, vendar nimajo prevelikega vpliva na hitrost same kartice. Naši popolnoma novi in skrivnostni hitrostni testi so nam pokazali, da je največji napredek v bistvu pri starejših igrah *DirectX 8*, v katerih se je nov Radeon pokazal vsaj enakopraven nVidii 5900 Ultra, v večini primerov pa jo celo premagal za nekaj odstotkov. Zanesljivih testov za *DirectX 9* praktično še ni, lahko pa povemo, da je *Aquamark* postavil 9800XT pred 5900 Ultra za približno tri odstotke, medtem ko je v *Tomb Raiderju*, v visoki ločljivosti in z visokimi nastavitvami podrobnosti, 5900 Ultra zmagala za enak odstotek. Potrebno pa je povedati, da igra pri 1.600 x 1.200, 4xAA, 8xAF, še vedno ni bila popolnoma igralna.

Tudi eno leto po izidu prvih *DirectX 9* kartic moramo torej še naprej ponavljati, da najbolj zanimivih testnih programov (*Doom III* in *Half-Life 2*) še ni mogoče zanesljivo preveriti. Vse teste na teh platformah so doslej izvajali kar proizvajalci kartic, čeprav bi v tem trenutku lahko predvideli, da bodo imele kartice 9800 prednost pri kodi Pixel Shader 2.0, razen če bodo nVidiini gonilniki Detonator 50 resnično tako dobri, kot trdijo.

## Zanimivi časi

Na odgovor ne bo potrebno dolgo čakati, saj vam bomo naslednji mesec prinesli pogled na te gonilnike, kakor tudi test pospešene 5900 Ultra iz nVidiinih laboratorijev. In obe podjetji za začetek naslednjega leta napovedujeta kartice nove generacije.

Če smo ob vsem povedanem lahko popolnoma iskreni, se je težko resnično navdušiti nad novo kartico 9800XT. Tudi dejstvo, da ATI kartice ne označuje kot 9900Pro, najbrž pove nekaj o njihovem lastnem mnenju o ne prevelikem zvišanju hitrosti nove kartice.

## Poanta

9800XT torej ne ponuja nič pretresljivo novega, vendar gre v tem trenutku za najhitrejšo grafično kartico, ki se tudi ne prodaja za veliko višjo ceno od trenutnih modelov. Če se naša predvidevanja o možnostih navijanja izkažejo za pravilna, potem bi kartica lahko predstavljala dober dolgoročni nakup za navijalce. Kljub temu pa vas moramo opozoriti, da opazujete, kakšen vpliv bo imel izid nove kartice na cene prejšnjih modelov, posebej 9800Pro in 9700Pro – obe sta še vedno izredno hitri in predstavljata odličen nakup. Vam pa seveda ostane, da sami ocenite, ali je razlika v ceni med 9800XT in 9800Pro upravičena, glede na višjo hitrost, ki jo prinaša. **PCF**

**PCFormatOcena**

Hitrejši od 9800Pro...

... vendar ne veliko hitrejši

"Izboljšava v primerjavi s Pro, a če že imate hitro grafično kartico, se nadgradnja ta hip ne izplača."

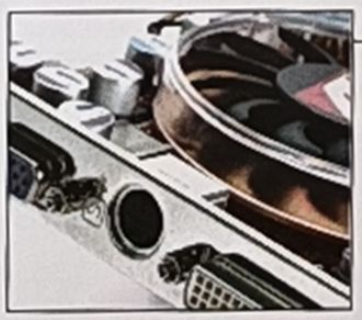
**90%**

### →Podrobnosti

**Hitrost jedra** 412MHz
**Hitrost pomnilnika** 365MHz DDR (730MHz)
**Piksel cevovodov** 8
**Združljivost z** DX 9
**AGP** 8x
**Izhodne povezave** DVI, VGA, TV-Out
**Preizkušena na** Athlon 3200XP, 1.024Mb Crucial DDR400 RAM
**Na spletu** www.ati.com
**Prodaja** –

### PRAVI BAKER

**Zaradi večje količine bleščečega se bakra ta kartica izgleda lepo, pa tudi pri navijanju bi baker moral pomagati. Ventilator je sicer tišji od nVidiinega starega letalskega motorja na 5800, vendar ni najtišji na trgu.**



### IZHOD

**Standardni izhodi na karticah so postali VGA, DVI in izhod ViVo, zaradi katerega lahko 9800XT uporabite tudi kot kartico v Media Center PC-ju. Vse ATI-jeve gonilnike in orodja pa je sedaj mogoče sneti v eni sami datoteki.**

### AGP

**PCI Express še ni na spregled, zato še naprej opisujemo kartice, ki temeljijo na starejšem standardu AGP 8x. Ta sicer ponuja dovolj pasovne širine za večino iger, vendar bi lahko postal ozko grlo pri višji ločljivosti v *Half-Life 2* in *Doom III*.**

# HP LASERJET 1015

**75.900 SIT** Hewlett Packard **DISS, 01 420 55 06**

Ali vam lahko sploh povemo kaj o HP-jevih laserskih tiskalnikih, kar bi vas presenetilo? Če ste do danes živeli globoko pod zemljo mogoče že. LaserJet 1015 spada med laserske tiskalnike, namenjene domačim uporabnikom in majhnim podjetjem, saj natisne do 15 strani v minuti. Kvaliteta izpisa je odlična in tudi slike natisne z dobrimi sivinskimi prehodi. Med tiskanjem je solidno tih, prav tako pa nima težav z različnimi vrstami papirja. S kvalitativnega vidika torej nimamo pripomb. Jih pa nekaj leti na to, koliko tiskalnik ponuja za svojo ceno. S podajalnikom za le 150 listov in ne najvišjo hitrostjo tiska mu za pisarniške potrebe občasno zmanjka sape, za domačega uporabnika pa je predrag. Če pa stavite na le kakovost, pa ga absolutno ne spreglejte.

**PCFormatOcena**

Odlična kvaliteta tiska, dimenzije

Premalo zmogljiv za pisarne

**"Po svoje ni ne tič ne miš, a je vseeno dober laserski tiskalnik."** **76 %**


Vaš novi partner NEC

VERSA P700

intel inside pentium 4

QXGA
2048 x 1536

NEC recommends Microsoft® Windows® XP for Business.

SUPER CENA

- odlične zmogljivosti
- vsestranska povezljivost
- prava mobilnost
- 3 leta garancije

NEC VERSA P700

579.900 SIT

Mobile Intel® Pentium® 4-M z 2.2 GHz, 512MB DDR, LCD zaslon 15,1" TFT QXGA, trdi disk 40GB, Combo DVD/CD-RW pogon, ATI M7P grafična kartica (do 64MB), Dolby Digital, modem, FDD, 2x USB 2.0, LAN 10/100, zvočniki, mikrofon, IRDA, Li-Ion baterija, serijski port RS.232, Firewire, Tv-out

POOBLAŠČENI PRODAJALCI: Big Bang, PowerPlus, Point-R, Prolog, Teal, KCI, Janus Trade, Mentis, BOF, Harvey Norman, Bocom, Tech Trade, Rolan

## →Podrobnosti

**Procesor** AMD Athlon64 3200+
**Dejanska hitrost** 2GHz
**Nabor čipov** nForce3 150 (Gigabyte GA-K8NNXP)
**Pomnilnik** 1 Gb DDR 400
**Grafika** ATI Radeon 9800 PRO 256Mb
**Trdi disk** 80Gb Maxtor
**Pogoni** Asus CDRW 52/24/52
**UT2003** (1600 x 1200) 98,4
**3DMark03** (1600 x 1200) 2433
**Aquamark** (1024 x 768) 43.273
**Na spletu** www.amd.com
**Prodaja** JAE d.o.o., 01 589 62 00

# ATHLON64

**133.500 SIT (samo procesor)** AMD

Athlon64 v naših krempljih. Opremljenega z naborom čipov nForce3 je na svoji delovni mizi gostil **Andrej Potočnik**.

Svet delovnih postaj in strežnikov je svet, ki nas naj ne bi zanimal. Pravim naj ne bi, ker so stvari tam neznansko drage. Ali si res želite več terabajtno diskovno polje, za katerega boste odšteli toliko denarja, kot če bi si kupili nov avto? Se mi je zdelo, da ne.

Vendar se občasno pojavi izjema in novi Athlon64 bo nemara ena izmed takšnih izjem. Kot že dolgo časa veste, tista številka zraven imena pomeni 64-bitno procesiranje. Bedarija, pravi mimoidoči obiskovalec (po hitrem postopku ga odpeljejo ven), saj še sploh ni operacijskega sistema zanj. Da, AMD-jeva konkurenca rade volje na ves glas razglaša, da se vam ne splača kupiti 64-bitnega procesorja za domače delo. Ni problema, dokler ne izidejo 64-bitni Windows XP, se bomo pač igrali z 32-bitnimi programi.

## Tehnologija

Athlon64 3200+ je bil testni primerek in kot že na daleč vidite, AMD še vedno vztraja pri primerjalni oznaki procesorja. Filozofija vam je seveda znana: višje številke, ki označujejo hitrost, pomenijo boljšo prodajo, saj morajo biti trgovci resnično spretni, da bi nepoznavalcu prodali 2GHz procesor, ki deluje bolje kot 3GHz procesor, ki ga izdeluje konkurenca. Če se je izkazalo, da so hitrostne oznake povsem odpovedale pri najhitrejših procesorjih AthlonXP, se je z uvedbo procesorjev Athlon64 stanje spet popravilo. Najhitrejši AthlonXP je dosegel skoraj 2,2GHz, medtem ko se serija Athlon64 pri 2GHz šele ogreva. Ko smo ravno pri segrevanju: AMD je mirne duše kopiral Intelov tehnološki pristop k izdelavi procesorja, saj sta si procesorja po novem hudo podobna. Nič več ni bojazni, da na tistem majhnem keramičnem končku procesorja ni dovolj stika s hladilnim telesom, saj imajo procesorji sedaj novo embalažo in tudi toplotno odvajanje je precej bolj učinkovito. Končno lahko med delovanjem procesorja odstranite hladilno telo in pri tem ne doživite ponovitve katastrofe iz Černobila. Po novem se v takem primeru procesor segreje preko dovoljenih meja, plošča sistem ugasne, ko se zadeva ohladi, je ponovno nared za delo. Saj vem, da so se mnoge plošče hvalile s podobnimi sistemi pri seriji AthlonXP – pa poznate kogar koli, ki bi ta sistem preveril? Mi si ga nismo upali, nihče od uvoznikov procesorjev AMD pa nam ni dal odvečnega primerka.

Hyper Transport Link je ena izmed pogruntavščin, ki jih prinaša novi procesor. Človek bi pomislil, da gre za kakšno izpeljanko Intelove hipernitnosti, pa ni tako. Hiperprevozna povezava namreč pomeni, da pomnilniški krmilnik po novem ni več del Severnega Mosta, temveč je del procesorja. S tem se odkrižamo latence, ki se ustvari pri pretoku podatkov iz procesorja do nabora čipov, tako da po novem podatki potujejo neposredno iz procesorja v pomnilnik in nazaj. Krajša pot pomeni manj porabljenega časa, če pa upoštevamo, da mora procesor venomer čakati pomnilnik, je to precejšnja prednost. Po drugi strani pa, če želite zamenjati pomnilnika, ali vgraditi hitrejšega, ki bo čez čas na voljo, ne boste zamenjali samo osnovne plošče, ampak bo potrebno menjati tudi procesor. Ker Severni Most ne uravnava več hitrosti sistema, in ker še nihče ni ugotovil, kako spremeniti faktor interne pomnoževalne frekvence, je edini način navijanja procesorja višanje hitrosti Hiperprevoza. Athlon64 je podedoval 128Kb prvonivojskega predpomnilnika, količina drugonivojskega pomnilnika pa je zaradi hude konkurence narasla kar na 1Mb.

## Iz silicija in organske mase

V test pa ni prišel samo procesor. Podjetje JAE je bilo tako prijazno, da so nam poslali celoten sistem. Pod pokrovom tako najdemo Gigabytovo osnovno ploščo GA-K8NNXP, ki je opremljena z naborom čipov nVidia nForce3 150. Namenjena je prav procesorjem Athlon64 s 754 nožicami, posebnost nabora pa je, da sta Severni in Južni most združena v en velik čip, ki je precej oddaljen od procesorja. Sistem je bil opremljen še z Radeonom 9800 PRO 256Mb, zato so bili rezultati več kot impresivni, kar koli manj bi bilo razočaranje s strani tako dragega procesorja. Bedarija? Edina bedarija, ki jo vidim, si je ne želeti takšnega sistema.

**Andrej Potočnik**

**PCFormatOcena**

Odlična zasnova procesorja, oplemenitena z dobrimi komponentami

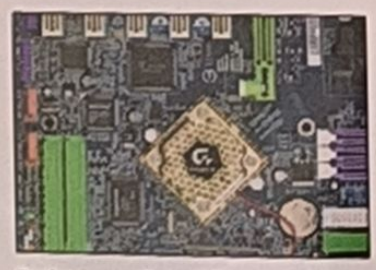
Cena je, kot pri vseh najnovejših stvareh, astronomska

**"Pomanjkanje 64-bitnega sistema gor ali dol, dokler v roke ne dobimo P4 EE, je Athlon 64 najhitrejši."**

**91%**

## 64 bitov

**Manjše izmed Chieftecovih ohišij je ravno pravšnje za postavljanje pred sosedi z novim sistemom. Ne pod mizo, prosim!**



**Dodaten ventilator, ki se sveti, je posebnost Gigabytove plošče, zagotavlja pa nemoteno napajanje procesorja. Lepo je tudi videti, da ne potrebujete več prevelikih hladilnih teles.**

**Najhitrejši? Kje pa! AMD se šele ogreva. Poleg serije Athlon64 imamo na voljo še Athlon64 FX in večprocesorske sisteme z Opteroni.**

# Izberite si najboljše!

GRATIS dodatna kaseta*

58.800,- SIT z DDV

## HL-1430
**Laserski tiskalnik za osebno rabo**
- hitro tiskanje do 14 str/min
- ločljivost izpisa 600 x 600 dpi
- 4 MB pomnilnika
- GDI Windows/Mac tiskalnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik
- paralelni in USB priključek

224.400,- SIT z DDV

## HL-1870N
**Poslovni laserski tiskalnik**
- hitro tiskanje 18 str/min
- dvostransko tiskanje (dupleks enota)
- visoka ločljivost HQ 1.200 dpi
- 32 MB (160 MB) pomnilnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik za 100 listov
- tiskanje iz SAP R/3 programa
- **GRATIS** dodatna kaseta*
- kartica Ethernet 10/100 Base TX
- paralelni in USB priključek

* velja do razprodaje zalog

82.800,- SIT z DDV

## MFC-590
**Ink-Jet večfunkcijska enota**
- barvni Ink-Jet tiskalnik
- ločljivost izpisa 1.200 x 1.200 dpi
- hitrost tiskanja 12 ČB/8 barvnih str/min
- 4 ločene Ink-Jet kartuše
- podajalnik za 100 listov
- barvni faks
- barvni kopirni stroj
- barvni ploski optični čitalnik
- samodejno podajanje do 30 listov pri kopiranju in pošiljanju faksov

285.600,- SIT z DDV

## MFC-8820D
**ČB laserska večfunkcijska enota**
- sivinski laserski tiskalnik
- hitrost tiskanja 16 str/min
- ločljivost izpisa 2.400 x 600 dpi
- dvostransko tiskanje (dupleks enota)
- barvni faks
- sivinski laserski kopirni stroj
- barvni ploski optični čitalnik
- kaseta za 250 listov papirja + ročni podajalnik za 100 listov
- samodejni podajalnik za 30 listov

**(P)ostanite zmagovalec!**

brother

Zastopa in distribuira: MEDIS Medis, d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, t: 01 563 40 18, f: 01 563 40 20, pc.biro@medis.si, www.medis.si

Trust

6.900,-

**pkovnica in brezžična miška 270KD [13072]**
brezžično radijsko delovanje (27 MHz) • domet 2 metra, 360° Miška s 3 gumbi in vrtljivim koleščkom • 19 posebnih tipk z žnostjo programiranja funkcij • počivalo zapestja • 2x PS/2 priklop

9.900,-

**Zvočniki 2500P 2.1, [13797]**
• zmogljivi zvočniki z 1700 W (PMPO) moči • izreden bas z lesenim globokotoncem • upravljalnik za vklop/izklop, jakost basa in skupne jakosti • izredno privlačna oblika z metalno dekoriranimi sateliti

**Nora zabava!**

**Ne zamudite je!**

9.900,-

**Volan NF340 Race Master [13153]**
• realistična vožnja s pomočjo zavore in plina • trden, z gumo prevlečen volan za optimalen oprijem • 6 funkcijskih tipk, 2 prestavni ročici • trdno spenjalo za mizo • USB priklop

35.900,-

**Fotoaparat 730S LCD PowerC@m [13425]**
• ločljivost tipala 2 M točk • z izboljšavo: ločljivost 4,0 M točk • 4 cm barvni LCD • 4x digitalni zoom • vgrajena samodejna bliskavica • zajem videa • priložena 16 MB CF kartica • priklop na PC (USB) ali TV (video) • programska oprema za Win

5.900,-

**Miška 460L, optična, Office [13699]**
• Novo: posebna Office tipka • 6 gumbov • nova, ergonomična oblika z gumijastimi stranicami za boljši oprijem • podstavek za hranjenje miške • PS/2 priklop

*Cene so v SIT z DDV*

Zastopa in distribuira: MEDIS Medis, d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana, t: 01 563 40 14, f: 01 563 40 20, pc.biro@medis.si, www.medis.si

DOBER NAKUP PCFormat NOVEMBER 2003

# PHOTOSMART 945

**150.500 SIT** HP

5 megapikslov in 8x optični zoom za 150 tisočakov? V kolikor ste lastnik digitalnega aparata prve generacije, je morda pravi čas za nadgradnjo. Tako kot Canon z EOS-300D, bo tudi HP s ceno PhotoSmarta 945 pretresel tržišče digitalnih aparatov in ostali proizvajalci se bodo morali hitro prilagoditi, če ne želijo izgubiti pomembnega dela božične prodaje.

Osrčje tega elegantnega črnega (in priznamo, da velikega) aparata predstavlja 8x optični zoom, ki je ob ceni tudi njegova največja prednost. Namesto optičnega, prihaja 945 z digitalnim kukalom in tako lahko v njem prikaže tudi najpomembnejše nastavitve, pomanjkljivost pa je dejstvo, da slika med hitrim premikanjem zaostaja – tako kot na velikem, 2-palčnem LCD zaslonu. V ročnem načinu omogoča aparat večino foto-nastavitev, od odprtosti zaslonke do kompenzacije EV, nastavitve beline, kontrasta in zasičenosti, pogrešali pa smo istočasno nastavljanje hitrosti in odprtosti zaslonke.

Vendar pa 945 prinaša inovacije tudi potem, ko pritisnete na sprožilec. HP-jeva tehnologija Adaptive Lighting omogoča ustvariti fotografijo, ki je bolj podobna tistemu, kar vidi človeško oko. Po preizkusu smo ugotovili, da se zadeva obnese pri fotografijah s temnim in svetlim delom slike, vendar pa ne gre za nekaj tako revolucionarnega, kakor pri HP-ju želijo predstaviti.

Težave? V temnejših pogojih je fokusiranje počasneje kot pri tekmecih, pa tudi čas za zajem prve fotografije ob vklopu je precej dolg (5 sekund). Ker uporablja klasične baterije AA, vam ne uide investicija v baterijski polnilec, pa tudi ohišje se bo nekomu zdelo preveliko. Vendar pa s tem že iščemo dlako v jajcu – Photosmart 945 je za takšno ceno odličen nakup in po našem mnenju eno letošnjih bolj zaželenih božičnih daril.

**Nikola Janković**

**→Podrobnosti**

**Ločljivost** 5,1 megapiksla (2.608 x 1.952)
**Zaslon** 2-palčni
**Pomnilnik** Kartice SD ali MMC, priložena 32Mb kartica SD
**Povezljivost** USB 2.0
**Teža** 500g (z baterijami)
**Dimenzije** 123 x 85 x 85 mm
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** DISS, 01 420 55 06

**PCFormatOcena**

| | |
|---|---|
| 8x zoom, vrhunske fotografije, ugodna cena | "Robusten in kakovosten 5MP aparat za prijazno ceno." 88% |
| Dokaj velik in relativno počasen | |

# AVERTV GO 007

**13.000 SIT** AverMedia **EC d.o.o., 01 434 10 27**

AverMedia že lep čas meša štrene vsem proizvajalcem na področju multimedijske opreme. Tudi z najnovejšo kartico AverTV GO 007 so ponovno dokazali, da mislijo resno. Glavni aduti kartice so preprostost uporabe, snemanje video posnetkov v formatu MPEG-II, zajemanje slik, že standardno pa je priložen tudi program za pregledovanje teleteksta. Omogoča zaklepanje izbranih kanalov ter predvajanje s časovnim zamikom. Dodatno je opremljena še s priključkom za S-video ter avdio vhodom in izhodom.

Daljinski krmilnik svojo funkcijo dobro opravlja, le sprejemnik je potrebno previdno namestiti. Razveseljivo pa je, da lahko poslušate tudi radijski program.

**PCFormatOcena**

| | |
|---|---|
| Samodejno najde nastavitve za Slovenijo | ...ki pa jih je potrebno malce popraviti |
| "Ugodna resitev za tiste, ki nimate prostora za TV sprejemnik." 81% | |

# WBR-3400TX

**50.340 SIT** Level One **Digital Data 02 460 5 460**

V uredništvu nam brezžični 22Mbps usmerjevalnik Level One zvesto služi že lep čas. Nova različica s standardom 802.11g teoretično prinaša hitrosti do 54Mbps, pri povezavi na standardni razdalji pa je tudi v praksi dovolj hiter za predvajanje filmov preko omrežja. Izdelek je seveda navzdol združljiv s standardom 802.11b, ima vgrajen požarni zid, strežnik DHCP, konfigurira se preko brskalnika, ponuja pa tudi 4 Ethernet priključke za morebitno priključitev namiznih računalnikov, pri katerih želite nizek ping pri večigralskih igrah. Kartice PCMCIA Level One z isto hitrostjo so na voljo za 23.200 SIT – to je pač cena, ki jo plačate za brezžično omrežen dom prihodnosti.

**PCFormatOcena**

| | |
|---|---|
| Stabilen brezžični in žični dostop | Relativno visoka cena |
| "Zamenjava 802.11b se ne izplača, kot nov nakup pa je dobra izbira." 85% | |

# Vsaka fotografija ima dušo. Potrebujete le opremo, ki jo zna in zmore ovekovečiti.

PRINT Image Matching™

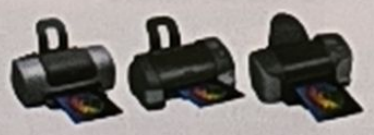
Pravi zaljubljenci v fotografijo veste, da najbolj pomembnih trenutkov v življenju preprosto ne morete zaupati stari, nezanesljivi opremi. In zagotovo tudi veste, da EPSON v zadnjem času največ svojega znanja, energije in strasti namenja prav digitalni fotografiji ... in vsemu, kar je povezano z njo.

COLOR IMAGING EPSON

EPSONovi tiskalniki serije Stylus Photo ter barvni čitalniki družine Perfection so zasnovani tako, da boste lahko svoje fotografije zajeli in natisnili v najboljši možni kakovosti. In ob tem podoživeli prav takšne občutke kot takrat, ko ste fotografije posneli.

Tako tiskalniki kot tudi novi EPSONovi čitalniki postavljajo nove mejnike na področju kakovosti, hitrosti in prijaznosti uporabniku (kljub temu pa zahtevnejšim fotografskim navdušencem zagotavljajo nastavljanje in popravljanje vseh, na videz še tako nepomembnih, parametrov včitavanja in izpisovanja).

Čeprav novi izdelki prinašajo celo kopico izboljšav in novih tehnoloških rešitev, so cene še prijaznejše kot pri predhodnikih! Predvsem cene potrošnega materiala so, zaradi prednosti edinstvene tehnologije Micro Piezo, ugodnejše kot pri primerljivih izdelkih!



Nova serija EPSONovih foto tiskalnikov bo poskrbela za vrhunsko kakovost izpisanih fotografij. Ločljivost izpisovanja do 5760 dpi!

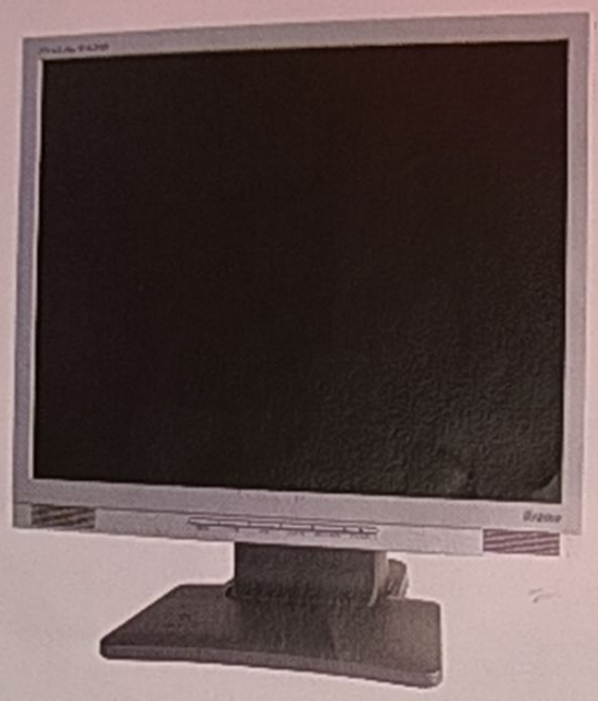
Družina barvnih čitalnikov EPSON Perfection spreminja fotografije v digitalne umetniške izdelke.

100% EPSON

Najboljše rezultate boste dosegli z uporabo originalnega potrošnega materiala, označenega z zgornjim znakom.

EPSON®

EPSON®, EPSON Stylus™ in EPSON Perfection™ so registrirane blagovne znamke podjetja Seiko Epson Corp. • Avtera d.o.o., Šmartinska 106, Ljubljana • www.avtera.si



# IIYAMA PROLITE E431S

**129.900 SIT** liyama

Ko takole gledam najnovejšo liyamo na testu, si ne morem kaj, da ne bi pomislil na čas pred nekaj meseci, ko so se na supertestu pomerili LCD monitorji. Takrat se je liyama odlično odrezala. Mislite, da se je sedaj kaj spremenilo?

liyama je pred kratkim posodobila svoje modele monitorjev in si od osvežitve mnogo obeta. Model E431S je na papirju zmagovalec. Čemu? 17-palčni monitor LCD, z ločljivostjo 1.280 x 1.024 pik in odzivnim časom 16ms s ceno, kot jo ima, vsekakor pritegne pozornost. Prav je tako, saj si jo tudi zasluži. Monitor je oblikovan tako lično, da njegova majhnost prav preseneča. Preseneča toliko, da sem vzel meter in premeril diagonalo, da bi ugotovil, če liyama slučajno poskuša goljufati. Pa niso čisto nič lagali – E431S je čisto-tekočekristalen 17-palčni zaslon. Podstavek nadaljuje minimalističen trend in kmalu razkrije slabost: napajalnik za monitor ni vgrajen v podstavek, temveč je vmesni člen napajalnega kabla. Izredno nerodna situacija, še posebej če imate okoli računalnika polno kablov (in redki so srečneži, ki jih nimajo). V ohišje so vgrajeni tudi zvočniki, ki pa so bolj za okras, saj iz njih ne boste mogli iztisniti kaj dosti. Po drugi strani pa je slika vredna vse pohvale. liyama pravi, da monitor zmore prikazati polnih 16,7 milijona barv, vendar se da po živahnosti barv sklepati, da podjetje AU Optronic, ki izdeluje samo zaslone s 16ms odzivnim časom, še ni razvilo novega pristopa k hitrejšemu odzivu s hkratno uporabo 16,7 milijona barv in še vedno najprej osvetli v 262.000 barvah in šele nato doda pravi prelivr.

**Andrej Potočnik**

**PCFormatOcena**

Odličen odzivni čas, ugodna cena

Ne osvetli hkrati vseh 16,7 milijonov barv

"Dober liyamin izdelek, smiseln nakup če iščete sedemnajst-palčni monitor LCD."

**88%**

## →Podrobnosti

**Velikost** 17 palcev
**Ločljivost** 1.280 x 1.024
**Velikost točke**
**Odzivni čas** 16ms
**Osvetlitev** 250cd/m2
**Kontrast** 450:1
**Vidni kot** 140° vodoravno, 120° navpično
**Dodatno** Zvočniki
**Na spletu** www.liyama.com
**Prodaja** PC Plus, 01 511 27 27

# TYPHOON NEO3

**29.900 SIT** Typhoon **RAM2 01 586 27 00**

Typhoonov predvajalnik MP3 spada med najlažje svoje vrste, saj je težek le neznatnih 30 gramov, če si ga obesite okoli vratu, pa bo marsikdo pomislil, da ste si ornislili nov kos nakita. Srebrn predvajalnik kapacitete 128Mb zna, kot večina njegovih sovrstnikov, tudi snemati zvok. Modro osvetljen zaslonček prikazuje dovolj informacij za uspešno krmiljenje, težava je le v tem, da so gumbki za krmiljenje premajhni in pretrdi, sploh če predvajalnik prenašate naokoli v priloženem etuiju. Računalnik Nea3 žal ne prepozna kot izmenljiv disk, tako da je potrebno namestiti priložen programski vmesnik, za prenos pa je potreben podatkovni kabel.

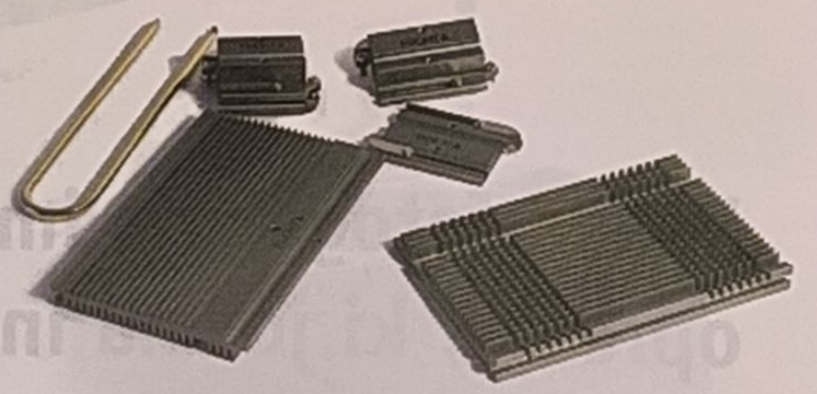
**PCFormatOcena**

Oblikovanje, kvaliteta predvajanja

Premajhni in pretrdi gumbi

"Lično predvajalnik, ki ga pa nič ne ločuje od konkurence."

**70%**



# ZALMAN ZM80C-HP

**5.880 SIT** Zalman **Mlacom 01 500 87 73**

Kot je za Zalmane značilno, spada tudi ta hladilnik v zelo uspešno skupino hladilnih teles. Zgrajen je iz aluminija, povezan pa z bakrenim prevodnikom, ki prenaša temperaturo s toplejšega dela grafične kartice na hladnejšo stran. Pritrditev je enostavna (v kolikor nima grafična kartica že svojih hladilnih reber na pomnilniku) in hkrati tudi učinkovita. Komplet je sestavljen iz dveh manjših delov, ki se pritrdita neposredno na grafični procesor (na obeh straneh), na ta dva dela pa se pritrdita še dva večja, ki pokrivata celotno kartico (vključno s pomnilnikom). Grafično kartico dobro ohladi, vendar škoda, da ni narejen iz bakra. Hladi tako ATI-jeve, kot tudi nVidiine kartice.

**PCFormatOcena**

Dobra in tiha hladilna rešitev

Lahko bi bil bakren

"Univerzalen in kakovosten hladilnik grafičnih kartic."

**80%**

# TOUGHBOOK 28

**1,180.000 SIT** Panasonic

Ko smo zagledali Toughbook, smo bili malce v zadregi. Vsekakor gre za vzdržljivo zadevico, ki pa je vizualno ravno toliko privlačna kot pošvedrana škatla za malico. A okusi so različni in tudi za takšne naprave obstaja trg – na nevarnih lokacijah, kot so gradbišča ali kamnolomi, je smrt storil že marsikateri notesnik. In za takšna mesta je bil ustvarjen Toughbook. Mi smo dejansko preizkusili, kako prenese udarce vseh sort in smo bili prav navdušeni. Po njem lahko tolčete, ga mečete po tleh in stresate, po njem lahko polivate tekočino, pa bo še vedno veselo brenčal. Vse to lahko seveda počnete le, če je notesnik zaprt, saj je odprt ravno tako ranljiv kot vsak drug računalnik njegove sorte.

Če odmislimo vzdržljivost, pa Toughbook ne navdušuje več. Vsa tista guma očitno pritiska na njegove možgane, saj prenese le 1 GHz procesor PIII s tehnologijo SpeedStep in nekaj nenavdušujočih komponent; je pa res, da zmore solidne 4 ure in 40 minut avtonomije. Notesnik premore tudi vgrajen modem in nekaj rež za PC kartice, če se pokaže potreba za priklop na internet, ne poseduje pa nobene od novejših tehnologij, kot so Bluetooth, Wi-Fi – še mrežne kartice ne poseduje, omislite si pa lahko tudi vgradnjo modula GSM/GPRS, če bi po poti radi pregledali pošto, pa vam ni do tega, da bi s seboj vlačili še mobilni telefon.

Dodatna težava je tudi v tem, da je prednaložen sistem Windows 2000, ki je sicer stabilen, a ne tako vsestranski kot priljubljeni XP. Toughbook ima ravno dovolj moči in opreme, da zmore najnujnejše naloge, za katere je očitno izključno namenjen – disketni pogon namesto CD-ROM-a še dodatno kaže, kako zastarel je.

**Dan Griliopoulos**

## →Podrobnosti

**Procesor** PIII SpeedStep 1 GHz
**RAM** 256Mb SDRAM
**Trdi disk** 30GB
**Zaslon** 3,3 SVGA, 262K barv
**Pogon** Floppy
**Vhodi/izhodi** 1x tip III ali 2x tip II PC kartica, reža za pomnilniški modul, multimedijski žepek
**Operacijski sistem** Windows 2000
**Programska oprema** ABS Pro, Microsoft Works
**Garancija** 3 leta
**Dimenzije** 302 x 63 x 275mm
**Teža** 4,2kg
**Na spletu** www.toughbook.com

**PCFormatOcena**

Vzdržljivejši od Ivovih kolen

Uborna konfiguracija, grd kot smrtni greh

"Če ste kaskader ali planinec, gre za nujen nakup. Za vse ostale je predrag in pretežek."

**52%**

# BOOMSLANG 2100

**20.000 SIT** Razer **www.razerzone.com**

V svetu nadzora kazalca, kjer se novosti pojavijo nekako enkrat ob vsaki Olimpiadi in kjer kraljuje optika, je odločitev zamenjati srčkano miško s kolosalnim krogličnim glodalcem nekako nelogična. Vendar pa morate vedeti, da tale pošast ponuja resnično impresivno preciznost med nadziranjem 3D iger. Predhodnik te miške je med profesionalnimi igralci *Quaka* veljal za prvo izbiro, ob prihodu naslednje generacije iger pa lahko enako pričakujemo za tega monstruma. A pospravite za trenutek kreditno kartico – večina med nami nima dovolj velikih šap za nadziranje tega kosa opreme ali pa dovolj globokih denarnic, da bi plačala za miško in dostavo v Slovenijo.

**PCFormatOcena**

Trikrat več dpi kot drugače

Draga in neudobna ob daljši uporabi

"Sanje vsakega igralca, vendar neprimerna za vsakdan."

**62%**


Optične enote

NEC
Empowered by Innovation

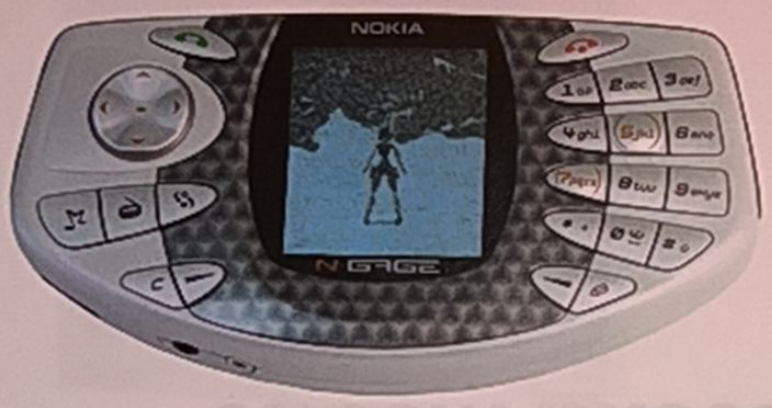
DVD+R/RW - 1100
• hitrosti: 4x DVD+R / 2.4x DVD+RW 16x CD-R / 10x CD-RW
• sistem za preprečevanje napak
32.900 SIT

DVD±R/RW - 1300
• hitrosti: 4x DVD-R, DVD+R 2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW 16x CD-R / 10x CD-RW
• sistem za preprečevanje napak
37.900 SIT

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Accord-82 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:

BIG BANG: Lj-BTC 01/587 35 73, Lj-Rudnik 01/420 25 60, Koper 05/630 65 00, Kranj 04/202 66 80, Maribor 02/320 39 36, Jesenice 04/583 28 84, Celje 03/425 25 57, Ptuj 02/771 05 96,
TREND NET: Velenje 03/ 586 70 57 www.prodajalna.com, METALING d.o.o.: Celje 080 10 01 www.trgovina.metaling.si, JANUS TRADE: Lesce 04/532 01 55, Celje 03/42 55 080,
TEAL d.o.o.: Laško 03/734 00 70, POWERPLUS: Celje 03/428 28 30, Ljubljana 01/511 27 27, Maribor 02/252 60 06, MENTIS: Velenje 03/897 68 50, Dravograd 02/872 16 16,
BOCOM: Lj 01/423 48 22, BOF-Lj: 01/560 41 59, HARVEY NORMAN: Lj 01/585 50 00,
ROLAN: Maribor 02 300 13 00



IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat NOVEMBER 2003

# NOKIA N-GAGE

**84.000 SIT** Nokia

Če smo si želeli igranja na poti, smo doslej uporabljali GameBoy, sedaj pa je Nokia z N-Gagem odprla novo dimenzijo telefonov in večigralstva in s tem tudi nov segment trga. Pri hitrem pogledu najbolj izstopa zaslon s 4096 barvami, ki je nameščen na sredino naprave, Tipke so razdeljene na obe strani, dodan pa je tudi velik navigacijski gumb. Izdelek je očitno ustvarjen za igranje, vgrajena pa je tudi brezžična povezava Bluetooth, s čimer je omogočeno tudi večigralstvo.

Igre za N-Gage se prodajajo posebej in so naložene na karticah MMC, zanje pa je potrebno odšteti med 8.880 in 11.880 SIT. Samo igranje je podobno igranju na manjših konzolah, kot je GameBoy Advance, čeprav je kakovost zaslona na N-Gagu nekoliko višja. Nokiina priložena igra *Snowboarding with Flo*, pove dovolj o kvaliteti zaslona, vendar gre za bolj osnovno ponudbo. 3D odzivnost se izkaže pri *Tomb Raiderju*, kjer je branje s kartice nemoteno, zastoji pa redki. Sicer pa je že sedaj na voljo še nekaj znanih igričarskih imen: *Red Faction, Sonic N, Tony Hawk's Pro Skater...*

N-Gage pa je tudi zmogljiv telefon, saj ima vgrajene vse najnovejše tehnologije: Bluetooth, Java ter hitro internetno in multimedijsko pošiljanje sporočil. Ne manjkajo niti GPRS, spletni brskalnik XHTML, koledar, opravila in podpora za e-pošto. Malo vas bo zmotilo le držanje aparata pri telefoniranju in če se ne želite osmešiti, ga ne uporabljajte brez slušalk (zaželeno Bluetooth). Dobro je poskrbljeno tudi za glasbo – N-Gage podpira predvajanje datotek MP3 in AAC ter zajemanje datotek AAC z vgrajenega radijskega UKV sprejemnika ali z druge priključene naprave. Če bi ga kateri operater le ponudil v paketu za nižjo ceno...

**Uroš Majcenovič**

## →Podrobnosti

**Zaslon** 4096 barv (ločljivost 176 x 208)
**Igranje** Mrežno igranje in večigralski način igranja s pomočjo povezave Bluetooth
**Glasba** Digitalni predvajalnik (formata MP3 & AAC) in digitalni snemalnik, stereo FM radijski sprejemnik, stereo slušalke
**Telefon** Bluetooth, USB, WAP, GPRS, HSCSD (high-speed internet), e-pošta, brskalnik XHTML
**Operacijski sistem** Symbian
**Podpira** Java, MMS in SMS
**Pomnilnik** 64Mb pomniliška kartica
**Življenjska doba baterije** 150 – 200 ur v stanju pripravljenosti, 2 – 4 ure pogovora, 3 – 6 ur igranje iger
**Dimenzije** 134 x 70 x 20mm
**Teža** 137g
**Na spletu** www.nokia.com
**Prodaja** Teleray d.o.o., 01 476 08 00

## PCFormatOcena

| | | |
|---|---|---|
| Posrečena kombinacija telefona in igralne konzole | "N-Gage je sicer čisto spodoben igralnik, a precej neroden kot telefon" | 78% |
| Nerodno telefoniranje brez slušalk, nekoliko drag | | |

# CANON EOS-300D

**299.900 SIT** Canon

Digitalni zrcalno-refleksni aparat, za kakršnega ste doslej morali odšteti do milijon tolarjev, je sedaj z objektivom na voljo za 300.000 SIT. 300D je s tem pričel nov trend, ki bo imel velik vpliv na trg digitalnih aparatov – polprofesionalni uporabniki bodo pospešili prehod z analognega trga, pa tudi cene dražjim digitalnim kompaktnim aparatom bodo padle.

Ohišje EOS-300D je večje od največjih kompaktnih aparatov, a manjše od večine SLR-jev, tako da je aparat udoben za uporabo. Minus leti na račun plastičnega ohišja, ki ne daje občutek robustnosti, vendar 300D zaradi tega ni težko držati. Gumbi na zadnji strani so razpostavljeni logično, najpomembnejše funkcije (ISO, nastavitve beline...) pa imajo lastne gumbe.

Pri zmogljivostih bi najbolj zahtevni fotografi morda našli kakšno pomanjkljivost, ki jih ponavadi srečamo pri SLR fotoaparatih (točkovno merjenje, kompenzacija preosvetljenosti), vendar pomanjkanje teh ni kritično. Zaslon je jasen (pri SLR aparatih zaslon med fotografiranjem ne deluje), samodejni fokus hiter in natančen, na voljo pa je tudi možnost hitrega fotografiranja (2,5 slike na sekundo). Baterija je vrhunska, nastavitev beline pa že pri samodejnih nastavitvah brezhibna. Če ste vajeni hitrih aparatov, vas bo morda zmotil počasen zagon (3 sekunde) in tudi dejstvo, da se medpomnilnik relativno hitro zapolni.

Najpomembnejša pa je seveda kakovost fotografij. Slike so jasne in brez nazobčanih robov, barve pa nekoliko bolj žive kot pri najboljših kompaktnih aparatih. Tudi šum na slikah je minimalen, zaradi česar se 300D obnese tudi pri slabši svetlobi. Vse našteto in ugodna cena za ta razred naredijo EOS-300D ta hip najboljšo izbiro med SLR aparati.

**Nikola Janković**

## →Podrobnosti

**Ločljivost** 6,3 megapiksla (3.072 x 2.048)
**Objektiv** 18-55mm EF-S
**Zaslon** 1,8-palčni (deluje le za pregled narejenih fotografij)
**Pomnilnik** CompactFlash I ali II, Microdrive (kartica ni priložena)
**Povezljivost** USB 1.1
**Teža** 649g
**Dimenzije** 142 x 99 x 72 mm
**Na spletu** www.canon.com
**Prodaja** Avtera, 01 585 34 11

## PCFormatOcena

| | | |
|---|---|---|
| Vrhunske fotografije, morje funkcij | "Nižja cena in vrhunska kakovost digitalnega SLR aparata. Za fotografske navdušence." | 90% |
| Plastično ohišje, še vedno ne za vsak žep | | |

# MSI KT6 DELTA

**23.000 SIT** MSI

Via KT600 se počasi vseeno prebija med bolj prodajane nabore čipov. Kot smo že povedali, je ta nabor odgovor na uspešni nForce2, ker pa VIA vedno poskrbi, da so njihovi izdelki za odtenek cenejši, se ne čudimo, da so tako popularni med proizvajalci osnovnih plošč.

MSI nam je v test poslal primerek plošče, ki uporablja nabor čipov KT600. Poimenovali so jo KT6 Delta in je, kot je značilno za MSI-jeve osnovne plošče, obarvana v rdeče. VIA KT600 je nabor čipov, namenjen procesorjem AMD serij Athlon, Athlon XP in Duron. Podpira največ 3Gb pomnilnika DDR, na voljo pa so tri razširitvena mesta. Reža AGP 8x je v zadnjem letu obvezna lastnost osnovnih plošč, ponuja pa še pet rež PCI. MSI se je tudi odločil, da bo opremil Severni Most s prisilnim hlajenjem, kakor je tudi v navadi pri ploščah za procesorje AMD. Seveda pa je tudi tu prisoten krmilnik S-ATA RAID, ki je del Južnega Mosta. Serija plošč MSI KT6 Delta pa zajema štiri različne primerke, ki se razlikujejo po opremljenosti, vse pa imajo skupen 5.1 zvočni procesor C-Media 9739A. Osnovni model ima oznako SR, model LSR ima dodano mrežno kartico 10/100, model FISR ima dodano gigabitno mrežno kartico in vmesnik FireWire, medtem ko poseduje najbogatejši model FIS2R razen gigabitne mrežne kartice in vmesnika FireWire še dodaten krmilnik S-ATA RAID podjetja Promise.

MSI je kot eden največjih tajvanskih proizvajalcev dobro uveljavljen, zaradi tega ne presenečajo zelo dobra navodila, žal pa se pri razporeditvi elementov na plošči niso preveč potrudili, saj je dodatno 12V napajanje postavljeno tako, da kabel prečka hladilno rebro procesorja. Če bi jim uspelo prestaviti še to, plošči ne bi mogel več očitati ničesar. **PCF**

## →Podrobnosti

**Nabor čipov** VIA KT600
**Podprti procesorji** AMD Athlon/XP, Duron
**Tip pomnilnika** DDR200/266/333/400
**Količina pomnilnika** 3Gb
**Razširitvena mesta** 1x AGP 8x, 5x PCI, 4xUSB 2.0, 2x serijska vrata, 1x tiskalniška vrata
**Integrirano** Zvočna kartica 5.1
**Na spletu** www.msi.com.tw
**Prodaja** E-misija

**PCFormatOcena**

Sodobna plošča, primerna za vsakogar

Priključno mesto za 12V je slabo postavljeno

"Plošča je rdeča, a uporabljajo jo lahko tudi, tisti ki imajo probleme s komunisti."

88%

# HP PSC 2410

**82.370 SIT** Hewlett Packard

V poplavi večfunkcijskih naprav se občasno najdejo take, ki nas za nekaj ur pustijo brez besed. PSC 2410 je ena takšnih. V napravi, ki ni pretiranih dimenzij, so združeni barvni tiskalnik, skener in telefaks, ki zna brez računalnika početi čuda stvari. Na račun vgrajenega modema je mogoče pošiljati telefakse, barvno kopiranje pa je logična možnost. 2,5-palčni barvni zaslon in čitalec pomnilniških kartic, ki zna prebaviti šest sort le-teh, omogočata tudi tiskanje fotografij kar s kartic. Skener zmore ločljivost do 1.200 x 2.400dpi, tiskalnik pa do 4.800dpi. Pri 5% barvni pokritosti je tiskalnik na testu zmogel kar 22,4 strani v minuti, za barvno fotografijo A4 pa je v najvišji kvaliteti potreboval dve minuti – se pa na rezultate vsekakor splača počakati.

**PCFormatOcena**

Odlična kvaliteta tiska, veliko možnosti

Ni slovenskega programa za OCR

"Več odličnih naprav v eno pa skoraj ni mogoče več združiti. Ali pač?"

85%

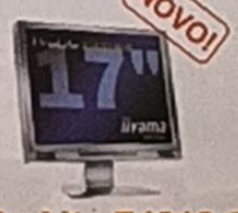

iiyama
cool blue.

NAJVEČ ZA VAŠ DENAR | DOBITNIK NAGRAD | 3 LETA GARANCIJE

**LPX 100**
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024×768
Max. ločljivost: 1600×1200
Svetilnost: 1100 ANSI lumnov
Kontrast: 350:1
Zvočnik
**329.900.-**

**ProLite E430S-W**
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki
**119.900.-**

NOVO!



**ProLite E431S-S**
Ločljivost: 1280×1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0.264 mm
Odzivni čas: 16ms
Kontrastno razmerje: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Zvočniki, DVI-D
**129.900.-**

**Vision Master 1451**
Velikost pike: 0.22mm
Največja ločljivost: 1600x1200
Optimalna ločljivost: 1280x1024
Horizontalna frekvenca: 30–96kHz
Vertikalna frekvenca: 50–160Hz
**49.900.-**

Prodajna mesta:
HARVEY NORMAN, BIG BANG, POWER PLUS, PERFECT, JAE, ROLAN, IMPULZ SERVIS, MR2, RSH, BOF, JANUS TRADE

# ZEN NX

**85.000 SIT** Creative Labs **DISS 01 420 55 06**

Včasih sporminja delo pri *PCFormatu* na početje mestnega izklicevalca v nekem od boga pozabljenem mestu sredi – ničesar. "Počujte, počujte! Alojzov prašič šepa na levo nogo!" "Počujte, počujte! Miesarjeva hči si je pobarvala lase na blond in prav tako šepa na levo nogo." "Počujte, počujte! Zen je manjši, ima bel trak in je podoben iPodu!" Pih, hudo, strašno, grozno pomembno. Nesmiselno bi bilo sicer trditi, da Zen ni izvrsten kos opreme, in da v tekmi med velikostjo trdih diskov predvajalnikov MP3 ni dosegel drugega mesta. Kapaciteta 30Gb in budilka, ga naredita še bolj privlačnega, če smo iskreni pa tudi v njegovem predhodniku nismo našli veliko pomanjkljivosti. Preoblikovan kolešček za izbiranje pa je dejansko slabši kot prej.

**PCFormatOcena**

Uporaben, cena, visoka zmogljivost

Nekaj izboljšav, preobsežni gonilniki

"Najboljši predvajalnik MP3 na svetu, ki ga ne izdeluje Apple."

**91 %**

# AUDIO STENO BP 300

**25.900 SIT** Apacer

Audio Steno BP 300 je eden vizualno najbolj simpatičnih predvajalnikov MP3, ki so priromali v naše laboratorije. Predvajalnik s 128Mb pomnilnika lahko shrani kar nekaj ur glasbe v nižji kvaliteti, tako da je skrb, da bi glasbene podlage kdaj zmanjkalo, odveč. Vizualno je BP 300 simpatična napravica, ki dolgo ne bo izgubila privlačnosti, saj je pokrovčke za vtič USB mogoče zamenjevati – v paketu boste našli kar tri. Predvajalnik z glasbo napolnite preko vrat USB 1.1 (standard 2.0 ni podprt). Upravljanje s predvajalnikom je na račun preglednih menijev na zaslončku izjemno enostavno, so pa gumbi malenkost premajhni in se hitro zgodi, da boste pritisnili napačnega.

**PCFormatOcena**

Vizualno lep, logični meniji

Premajhne tipke, samo USB 1.1

"S takšnim predvajalnikom okoli vratu vas bo težko spregledati."

**75 %**

LCD monitorji Hyundai
ker je zdravje na prvem mestu
www.hyundaiQ.com
36 mesecev garancije
emisija
E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30
Fax: 01 831 10 02
www.megahit.si
KRANJ
Ul. Jake Platiše 17
tel.: 04 235 20 20
LJUBLJANA
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
tel..: 01 544 30 55 , 57
MARIBOR
Ul. Talcev 24
tel.: 02 229 61 80
NOVO MESTO
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70
Računalniki
MEGAhit
Obiščite spletno trgovino in si oglejte ponudbo računalniških sistemov MEGAhit ali si izdelajte računalnik po svojih željah !
24 mesecev garancije
www.e-misija.si
Monitorje Hyundai ImageQuest in Računalnike MEGAhit zahtevajte v vseh bolje založenih računalniških trgovinah po Sloveniji

# 460L OPTICAL OFFICE

**6.840 SIT** Trust **Medis, 01 563 40 11**

Trustove miške smo v uredništvu PCFormata že pred časom dobro sprejeli in najnovejši ožičen izdelek tega podjetja ni izjema. Gre za optično miško, primerno za vse, ki roke neradi selijo z miške na tipkovnico in nazaj. Skupno kar šest gumbov ponuja dovolj nadzora v večini aplikacij, gonilniki pa so solidno spisani in stabilni. Pri Trustu so se oblikovno očitno zgledovali pri Logitechu, tako da 460L izjemno lepo sedi v dlani, gumbi ob strani pa so nameščeni tako, da prstov ni potrebno stegovati v čudnih smereh. Tudi v igrah se dobro obnese, le pisane podlage ji niso najbolj pogodu.

**PCFormatOcena**

Odlična oblika, oblica gumbov

Samo PS/2, ne mara pisanih podlag

"Zelo solidna optična miška za primerno ceno." **80%**

# NOKIA 3650

**99.600 SIT** Nokia **Teleray, 01 476 08 00**

No, tukaj funkcionalnosti res ne moremo zanikati, saj jih ima ta velikan res veliko. Kolosalen zaslon, vgrajen fotoaparat, prenosljiv spomin (MMC), da ne omenjamo podpore Bluetooth in elektronske pošte preko protokola POP3 in WAP 2.0. Na žalost pa je stvarca orjaška, izgleda pa kot kakšen kirurški instrument. In vse to je nič v primerjavi s krožno tipkovnico, katera zelo otežuje dostop do raznovrstnih funkcij. Gumbi sicer svetijo v modri barvi, zato pač skleparno, da je naprava kar v redu.

**PCFormatOcena**

Velik zaslon, Bluetooth, veliko funkcij

Orjaški, tipkovnica kvari izgled

"Mnogo funkcij, vendar je z napravo težko živeti." **77%**

# CANON MVX150I

**224.757 SIT** Canon **Avtera 01 585 34 11**

Da bi končno premagali Sonyjev monopol na tržišču visoko kakovostnih kamer DV za začetnike, je iz Canonovih vrst izšel ta blesteči borec. Preobilje raznih gumbov ne povzroča zmede in model je še vedno dovolj pregleden. S svojimi 625g je sicer znatno težji od mnogih kompaktnih modelov, vendar pa zato zmore prav vse, kar trdi proizvajalec – impresivni 3,5-palčni LCD zaslon prikazuje sliko s 112.000 pikami in poseduje 120x digitalni zoom. Fotografski način z ločljivostjo 1.280 x 960 in različnimi variacijami naprednih možnosti zaslonke je ravno tako dobra lastnost, kameri pa je priložen tudi izjemen nabor programov, s katerimi boste kot za šalo obvladovali svoje stvaritve.

**PCFormatOcena**

Ogromno možnosti, otročje preprost

Težka, šum na slikah pri slabi osvetlitvi

"Trdna opora v vse prevečkrat najavem svetu kamer DV." **86%**

# BROTHER MFC 8802D

**285.600 SIT** Brother **Medis, 01 563 40 11**

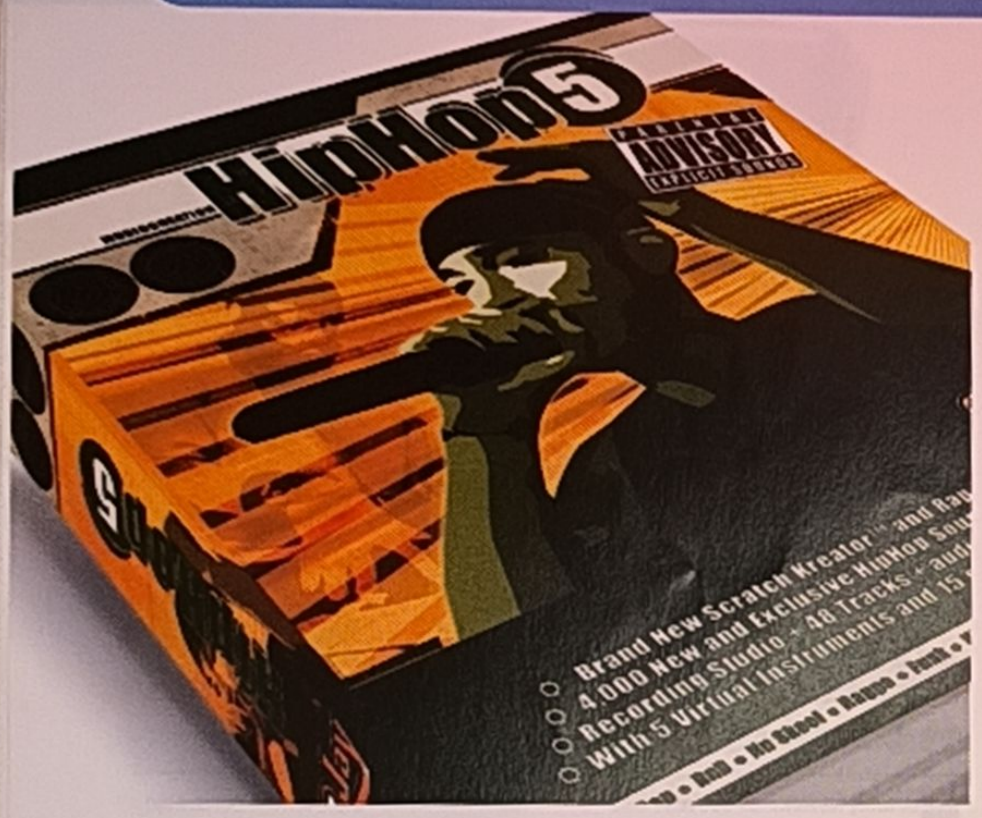
Brotherjeva večfunkcijska naprava je multipraktik v pravem pomenu besede. Vključuje namreč ploski barvni skener, na katerega lahko namestite podajalnik za samodejno skeniranje, kopiranje oz. faksiranje, laserski tiskalnik ima vgrajen modul za obojestransko tiskanje, napravi pa ne manjka niti vgrajen modem, kar pomeni, da samostojno funkcionira tudi kot faks naprava. Skener je hiter in tih, a ne spada v kvalitativni vrh tovrstnih naprav, vendar tega nismo niti pričakovali. Dejstvo, da zna pri ločljivosti 300dpi stran formata A4 poskenirati v pičlih 9 sekundah, je za pisarniške potrebe idealno. Kot fotokopirec je bolj počasen, je pa zato toliko hitrejši kot tiskalnik, saj je v minuti izpljunil kar 21 strani, pri obojestranskem tiskanju pa je v minuti zmogel 12 strani.

**PCFormatOcena**

Kvaliteten in hiter tiskalnik, hiter skener

Počasno kopiranje, cena

"Naprava, bolj primerna za domače uporabnike, a je zanje predraga." **76%**




# HIPHOP EJAY 5

**10.200 SIT** Empire Interactive

Zapriseženi sovražniki sintetične pop glasbe sedaj gotovo zavijate z očmi, a naj vam kar takoj povemo, da ponuja najnovejši eJay ogromno zabave pri sestavljanju vzorcev v nove glasbene stvaritve. Programa, ki nosi cenovno nalepko 10 tisočakov seveda ni mogoče umestiti med profesionalna orodja, bo pa prišel prav vsem tistim navdušencem, ki imajo približno toliko posluha, kot povprečen mrtev jazbec.

Vsi novi uporabniki bodo navdušeni nad tem, kako enostavna je uporaba tega programa in nad časom, ki ga boste potrebovali za prvo poslušljivo stvaritev. Po precej dolgotrajni namestitvi vas bo HipHop 5 takoj pozdravil z demo posnetkom, pazljivo zasnovanim tako, da vam bo natančno prikazal, kako se stvari streže. Glavni zaslon urejevalnika je odlično zasnovan, saj je potrebno le vleči in spuščati vzorce v glavni vmesnik, vse, kar ustvarite, pa je mogoče sproti predvajati. Vzorci so razvrščeni v kategorije, tako da boste brez težav našli vključno s celo serijo zvočnih učinkov. V vsaki kategoriji je na voljo na stotine vzorcev, če pa vam še to ni dovolj, pa se lahko poslužite tudi vzorcev iz eJayeve obsežne spletne knjižnice.

Največja pomanjkljivost tega programa je dejstvo, da boste vse prehitro prerasli njegove zmogljivosti in vas bo tako kmalu prišel pošteno omejevati. HipHop eJay 5 sicer podpira naprednejše funkcije, a so te, za razliko od osnovnih, pretežavne za uporabo in ponujajo premalo, za nameček pa manjka možnost snemanja lastnega glasbenega opusa neposredno v stisnjeni obliki, saj je na voljo samo prostorsko požrešen format WAV.

Zahtevni uporabniki bodo nad novim eJayem vihali nos, začetniki pa ga bodo z veseljem uporabljali – dokler ga ne prerastejo.

**PCF**

## →Podrobnosti

**Ponuja** Urejanje 48 stez, večfunkcijski mešalnik, FX studio za pojemanje, rezanje in spreminjanje vzorcev, 4.000 avtorsko nezaščitenih vzorcev, mešanje za avdio CD, pet navideznih inštrumentov, Scratch Kreator, generatorje vzorcev basov, bobnov in klaviatur

**Na spletu** www.ejay.co.uk

**Prodaja**

## PCFormatOcena

Dostopen in zabaven, v trenutku se boste počutili kot profesionalec

Hitro postane dolgočasen, ni kompleksno orodje za ustvarjanje glasbe

**72%**

"Že mogoče, da gre za igračko, je pa ta igračka dobro zasnovana in enostavna za uporabo."

ENKRATNA PRILOŽNOST
pri nakupu preko interneta na
www.rodocomp.si

rodocomp

15" LCD monitor

Gericom z zvočniki

stara cena 72.990 SIT
samo 64.890 SIT

GERICOM

simbolična slika

Super ponudba in ugodne cene
www.rodocomp.si

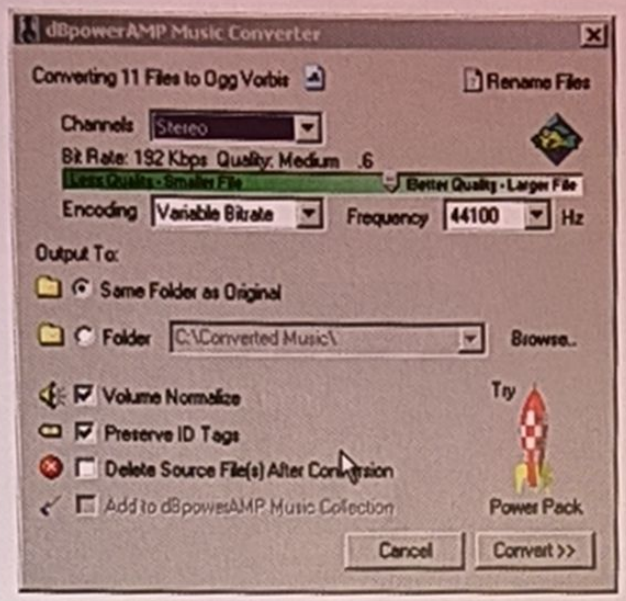
STARODAVNI JAPONSKI PREGOVOR
MODREC VE, DA KDOR Z DRUGIMI DELI, NIMA SKRBI

corega

www.corega-international.com

HUBS • SWITCHES • ADAPTERS • WIRELESS • USB • KVM'S

Distributer: LANCom d.o.o., tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350; e-mail: info@lancom.si; www.lancom.si




# DBPOWERAMP

**Freeware** dbPowerAMP **www.dbpoweramp.com**

Pretvarjanje zvočnih datotek med različnimi formati je načeloma čisto enostavno. Le pretvornik za vsak format posebej je potrebno namestiti. Če seveda padate na stare finte – če ste prebrisani, pa si boste omislili univerzalen pretvornik za cel kup formatov. Lunixovi, BeOS-ovi, Macovi in drugi bolj ali manj čudni formati sedaj niso več razlog za glavobole. dbPowerAMP nas je resnično prav navdušil, saj zna s kopico vtičnikov pretvarjati še tako eksotične formate zvočnih datotek. Za nameček pa zna zajemati tudi glasbene CD-je. Za nameček pa je program celo zastonj. A si lahko želite kaj lepšega?

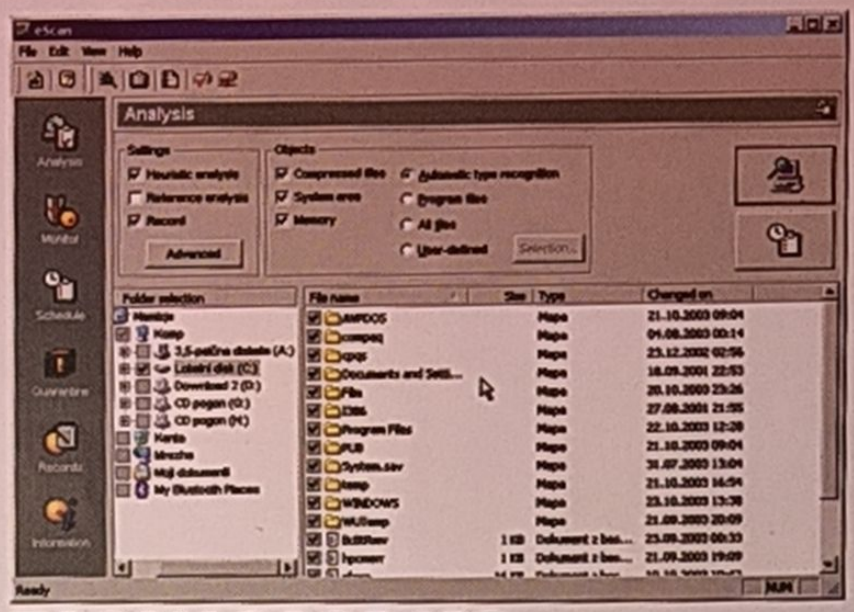
**PCFormatOcena**

Dela točno to, čemur je namenjen

Za vsak format je potrebno namestiti vtičnik

"dbPowerAMP je pravi pretvorniški multipraktik – pa še zastonj je."

**85%**




# ESCAN 2003 ISS

**15.222 SIT** MicroWorld **Software Parametica**

Danes, ko se računalniški virusi množijo hitreje kot naravni, brez poštenega protivirusnega programa sploh ne gre več. eScan 2003 Internet Security Suite je še en bojevnik v armadi dobrih fantov, ki smo ga imeli priložnost preizkusiti ta mesec. Program uspešno spremlja vse, kar se dogaja na vašem računalniku, brez znatno višje porabe sistemskih virov. Brez zapletov zna nadzirati ves internetni promet, vključen pa ima tudi orodje za starševski nadzor in preprečevanje odpiranja pop-up oken. Uspešno se je spoprijel s celotno bazo virusov na testnem računalniku, edina pomanjkljivost, ki smo jo zasledili, pa je ta, da je precej počasen.

**PCFormatOcena**

Ne odzira sistemskih virov, zmogljiv

Kompliciran vmesnik, počasen

"Solidna, a malce draga protivirusna rešitev."

**80%**

www.acer-ee.com

TRAVELMATE290SERIJA

VSE KAR POTREBUJETE
DA STE POVEZANI

Acer priporoča Microsoft® Windows® XP Professional za mobilno računalništvo.

TRAVELMATE 290

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija
  - Intel® Pentium® M procesor 1.3GHz
  - Integriran Intel® PRO/Wireless 2100 802.11b priklop na brezžično omrežje
- Microsoft® Windows® XP Professional
- 15.0" XGA TFT ekran
- Disk 30GB
- Grafika do 64MB 3D AGP DVMT
- 512MB DDR RAM
- DVD-RW ali DVD/CD-RW combo pogon
- S-Video out priključek
- Do 5 ur avtonomije
- 2 leti standardne garancije
- Prvo leto "International Travelers Warranty"

NOVO

Omejena ponudba

centrino MOBILE TECHNOLOGY

Za več informacij kontaktirajte:
sales@acer-ee.com

406.434,00

Priporočena cena za model z DVD/CD-RW. CENA JE V SIT IN VKLJUČUJE DDV.

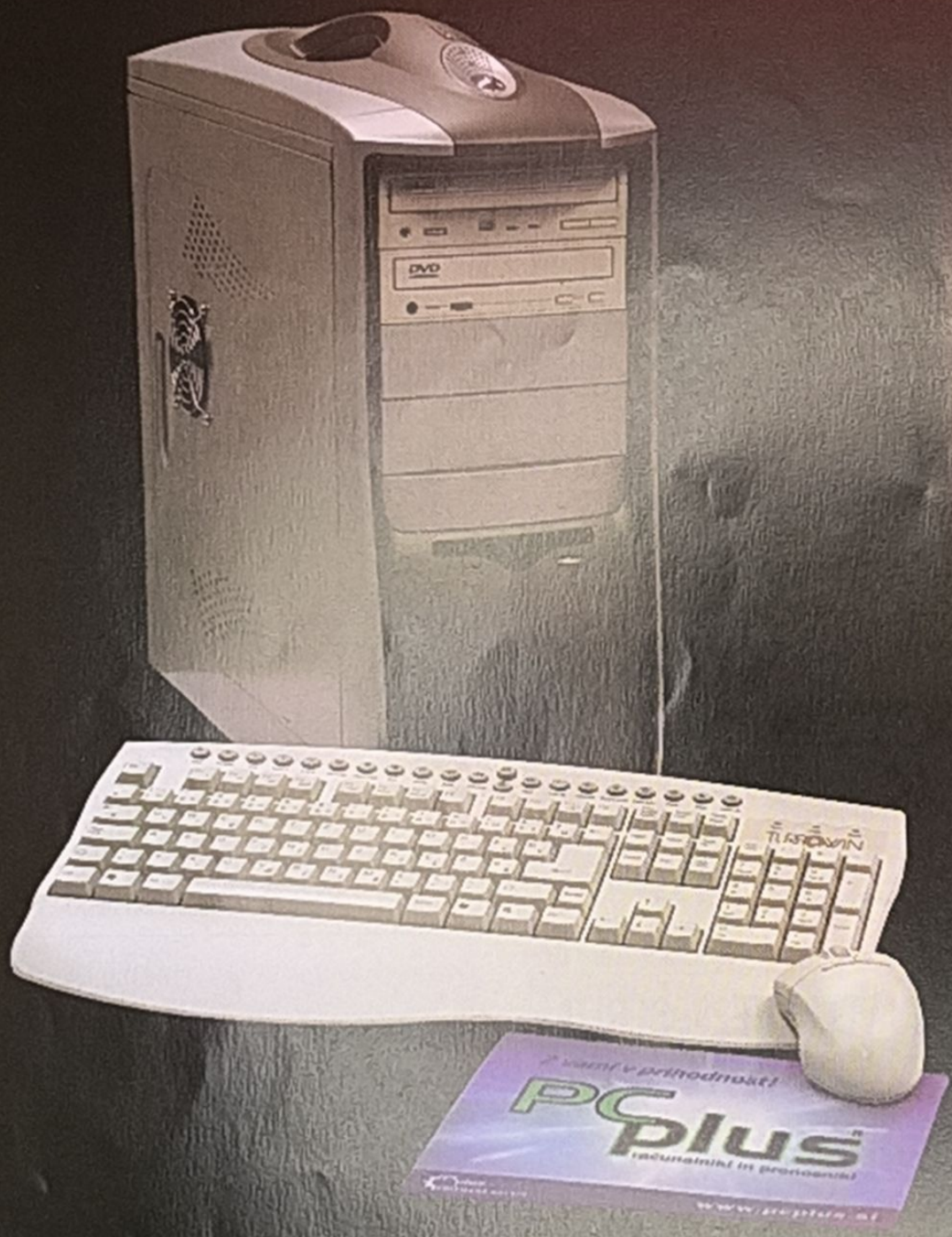
acer
Empowering People

Distributer:
TrendNet d.o.o., Šlandrova 6a, 3320 Velenje, 03-586 30 33, www.trendnet.si.

Pooblaščeni prodajalci:
Celje: Merkur d.d., Mariborska cesta 7, 03-543 21 97, www.merkur.si Gornja Radgona: Smart s.p., Cankarjeva 16, 02-564 81 50 Kamnik: E-misija d.o.o., Ljubljanska cesta 21d, 01-830 35 30, www.e-misija.si Koper: Tvis d.o.o., Ulica II. Prekomorske brigade 32/A, 05-627 12 97, www.tvis.si Laško: Tesi d.o.o., Kidričeva ulica 5, 03-734 00 70, www.tesi.si Ljubljana: Harvey Norman Trading d.o.o., Letališka 3d, 01-585 50 00 - ISG d.o.o., Avšinova 12, 01-309 16 81, www.gvskupina.si - Uninet d.o.o., Celovška cesta 122, 01-583 76 30, www.uninet.si - Vicoma d.o.o., Šmartinska cesta 152, 01-520 04 90, www.vicoma.si Maribor: Birostroj Computers d.d., Mladinska ulica 3, 02-234 78 00, www.birostroj.com - Hermes Oprema d.o.o., Kardeljeva cesta 94, 02-320 52 84, www.hermes-oprema.si - RoLAN d.o.o., Jadranska cesta 27, 02-300 13 00, www.rolan.si Ptuj: PCS Computers d.o.o., Osojnikova cesta 21, 02-780 02 60, www.pcs-slo.com Rečica ob Savinji: 2-bit d.o.o., Rečica ob Savinji 143, 041-73 29 11, www.2bit.si Slovenj Gradec: Miron d.o.o., Ronkova 4/2, 02-883 91 20, www.miron.si

POSEBNA PONUDBA!

# Harvey Norman




**PC "HYPER X"**

Procesor Intel Pentium4 2.4 GHz
Pomnilnik 512MB DDR RAM
Trdi disk 120 Gb
CD-RW enota
DVD enota
Grafična kartica ATI Radeon 9200
128 MB TV-OUT
TV Tuner Pinnacle
Modem v.90
Omrežna kartica
Tipkovnica
Miška

**MALOPRODAJNA CENA:**
**179.990,00 SIT**

## Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

## ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

intel inside
pentium 4

Intel, the Intel Inside logo and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Performance may vary depending on the system configuration and software applications used.

# Harvey Norman, Letališka 3D, 1000 ljubljana
# Tel.: 01/5855000

**BENQ 767**
LCD zaslon
Resolucija 1280x1024
Velikost pike 0.264mm x 0.264mm
Zvočniki

**CENA: 106.990,00 SIT**

**CRT LITEON 19 inch**
Ločljivost 1280x1024 @ 85 Hz
Velikost pike 0.26mm
Atraktivno srebrno sivo ohišje

**CENA: 39.990,00 SIT**

**ACER 712 DVI**
Velikost 17 inch
Ločljivost 1280x1024
Kontrast 500:1
Brightness 250 cd/m2
Čas odziva 20 ms
Zvočniki

**CENA: 119.990,00 SIT**

**CRT 730 ED HANSOL**
Velikost 17 inch
Ločljivost 1240x768 @ 85 Hz
Velikost pike 0.2mm
Raven zaslon

**CENA: 33.990,00 SIT**

**HS 73 – SONY**
Ločljivost 1280x1024
Kontrast 500:1
Brightness 250 cd/m2
Velikost pike 0.264mm
Čas odziva 20ms

**CENA: 139.990,00 SIT**

**SONY DVDRW+,-**
**DRU 510A**

**CENA: 57.990,00 SIT**

PREIZKUŠENO

# Supertest

**PRENOSNE NAPRAVE**

od 79.362 SIT do 604.920 SIT

# Mobilno računalništvo

Letos pod češnjo na vrtu ne bo več delala, a to **Barbare Banovič** ni zaustavilo pred primerjalnim testom prenosnih naprav.

## UDOBNO DELO

Pozabie na to, da boste lahko z notesnikom delali tako, da ga boste držali v naročju. Delo na tak način je v prvi vrsti neudobno, pa tudi precej nezdravo, saj se notesniki na spodnji strani precej segrevajo in zdravniki po svetu so že zabeležili primere opeklin zarad notesnikov pri takem delu. Poskrbite, da vam bo pri delu resnično udobno.

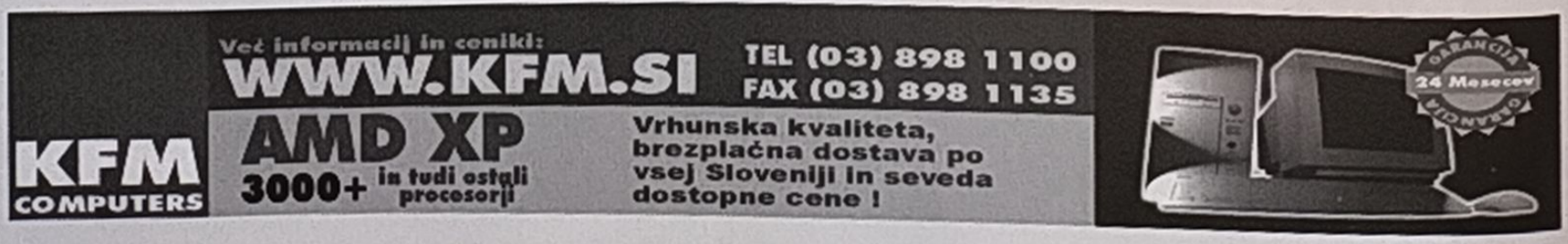
Tokrat so torej na tapeti notesniki, dlančniki in (delno) tablični PC-ji. Vse omenjene naprave so od svojih prvih korakov naredile dolgo pot in so postale dejansko uporabna orodja. Prvi notesniki so bili preveliki, predebeli, odločno pretežki, grdi in manj zmogljivi kot povprečen kalkulator. Danes lahko večina notesnikov uspešno nadomesti čisto soliden namizni računalnik. Isto velja za dlančnike – medtem ko so bile prve tovrstne naprave le odločno predragi adresarji, znajo dlančniki zamenjati celo osnovne pisarniške funkcije povprečnega računalnika.

Komu sploh koristijo prenosne naprave? Prva skupina uporabnikov so seveda vsi tisti, ki so delo preprosto prisiljeni nositi s seboj. Danes si poslovnega človeka brez notesnika sploh ne znamo več predstavljati. Notesniki pa so dobra izbira tudi za ne pretirano zahtevne domače uporabnika (beri: take, ki ne nabijajo zahtevnih 3D iger najmanj 12 ur dnevno). Ker ima večina novejših notesnikov pogon DVD-ROM in izhod S-Video, lahko uspešno služijo tudi kot predvajalniki za filme. Tretja skupina, ki lahko s pridom izkoristi notesnik, pa so študentje. V najetih sobah in študentskih domovih večinoma ni veliko prostora, kamor bi lahko postavili polnokrven računalnik z monitorjem in vsemi ostalimi pritiklinami, pa še domov ga ni enostavno nesti. V takšne namene bo dobro služil že kak starejši model, ki bo zadostoval za pisanje občasnih seminarskih na(d)log.

Pa dlančniki? Daleč so prišli od dragega nadomestila za beležko in svinčnik. Danes znajo predvajati medijske datoteke, prikazovati in urejati besedilne datoteke in preglednice ter se povezati z internetom – celo za občasen čvek s prijatelji. Poslovni uporabniki že s pridom vihtijo peresa po majhnih zaslončkih, vedno pogosteje pa jih lahko najdemo tudi po žepih naključnih mimoidočih.

Prihodnost je torej v znaku mobilnosti in mi hrabro korakamo proti svetlobi.

**PCF**

# SONY VAIO PCG-FR315S

**524.114 SIT** Sony

Sonyjev notesnik na našem testu je zver v praktično vseh pogledih. Gre za robusten in primerno težek notesnik, katerega glavna lastnost gotovo ni prenosljivost. V njegovem drobovju tiktaka 2,66GHz procesor Pentium 4. 512Mb pomnilnika DDR je vsekakor dovolj za spodobno delo, ne glede na to, da si ga 64Mb prisvaja grafični čip. Ta svoje delo sicer spodobno opravlja, a bodo igričarji nad njim hitro zavihali nos, sicer pa od grafičnega čipa v notesniku tako ali tako ni mogoče pričakovati istih zmogljivosti kot od grafičnih kartic v namiznih računalnikih.

Notesnike Vaio dodatno odlikujejo prav solidni zvočniki, ki so nameščeni neposredno pod zaslon. Nam se zdi takšna postavitev boljša kot postavitev na spodnji rob notesnika, saj že tako ne pretirano zmogljive čebelice med delom dušite še z rokami. Tipkovnica je dobro vpeta in prijetna za delo, je pa precej glasna, sledna ploščica pa pogreša kak dodaten drsni gumbek, pogrešali pa smo tudi kak dodaten centimeter prostora za zapestja, kar je edina pomanjkljivost ob zaslon nameščenih zvočnikov. Proti zadnji strani notesnika je nameščen tudi trdi disk, zato se notesnik ne greje na mestu za zapestja.

Komponenta notesnika, ki nas je najbolj navdušila, pa je bil zaslon, ki ima resnično zavidljiv vidni kot, jasno in enakomerno osvetljeno sliko in odličen kontrast. Sony se v določenih pogledih ne želi opredeljevati za standarde, zato vgrajen zapisovalnik DVD-jev pozna oba razširjena standarda. Kadar pa se Sony opredeli, pa misli resno, zato vgrajen čitalnik pomnilniških kartic podpira samo Sonyjeve kartice Memory Stick.

## →Podrobnosti

**Procesor** Intel Pentium 4 Mobile 2,66 GHz
**Pomnilnik** 512Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Radeon IGP 345M
**Trdi disk** 60Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 3 x USB 2.0, FireWire, modem/mreža, IrDA, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Čitalec kartic Memory Stick (Pro)
**Dimenzije, teža** 329 x 57,4 x 274,5mm, 3,6kg
**Na spletu** www.sony.com
**Prodaja** CHS d.o.o., 01 28 06 600

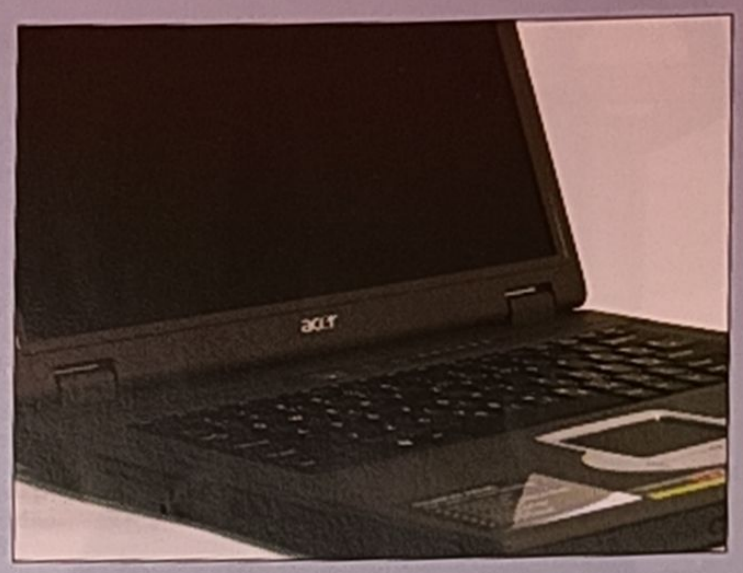
## PCFormatOcena

Odličen zaslon, čitalnik za Memory Stick (Pro)

Premalo prostora za zapestja, cena

"Sony se na trgu notesnikov očitno ne bo pustil spodnesti."

**83%**



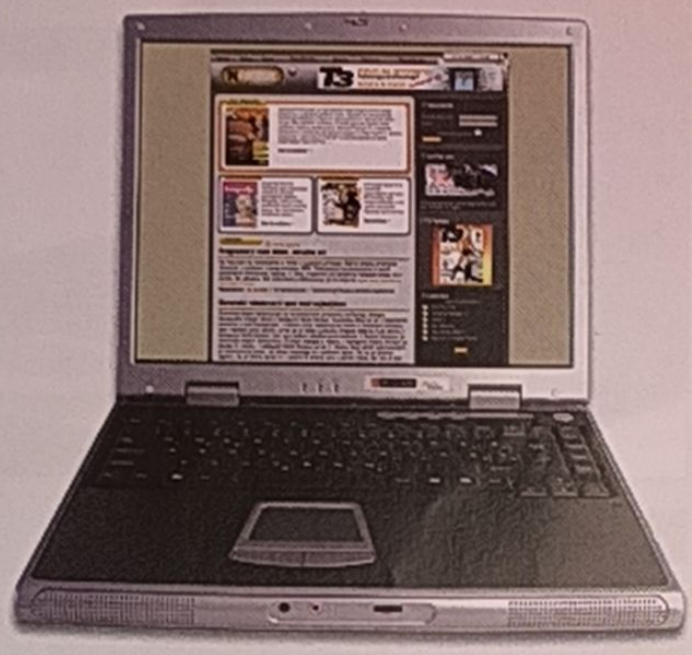
# Kako smo testirali

## Oz. kako se je obneslo prenašanje prenosnikov

Zmogljivosti naprav so vsekakor vedno pomembne, a so se testirani modeli zmogljivostno tako malenkostno razlikovali, da smo se raje osredotočili na to, kako se obnese delo z njimi. Notesnikom smo zamerili tipkovnice, ki se niso skladale z našimi prsti, sledne ploščice, ki nas niso ubogale in zaslone, ki niso laskali našim očem. Dlančnikom se ni godilo nič bolje – če naprava ali pripadajoče pero nista dobro sedla v roko, smo bili precej slabe volje in obratno. Kar zadeva mobilne naprave, katerih namen je uporaba na različnih mestih, se nam pač zdi, da je udobje pri delu neprimerno pomembnejše, kot same zmogljivosti.

# CENTRINO

Že kodno ime procesorja kot najpomembnejšega dela nove tehnologije Banias, je bilo nenavadno, saj je nanj vplivala reka v Izraelu, kjer so tudi razvijali procesor. Kaj sploh označba Centrino pomeni? To ni le procesor, ampak tanek prenosni računalnik s posebnimi procesorji, nabori čipov, brezžično komunikacijo po protokolu 802.11 in povečano zmogljivostjo baterije. Kako jim je to uspelo? Ključ do vsega je prav procesor. Po stopinjah, ki jih je utrl Pentium III-M, stopa nova moč procesorjem Pentium 4-M, ki porabijo izredno malo energije, opremljeni pa so z 1Mb predpomnilnika. Ker se zna poraba energije procesorja podrejati zahtevanim opravilom, so v kombinaciji z učinkovitim naborom, ki podpira vse novosti kot so USB 2.0 in podobno, močno podaljšali čas, ki ga baterije prenosnika zdržijo brez dodatnega napajanja. Za odlično potezo pa se je izkazala podpora brezžični komunikaciji, k čemur stremijo vsi proizvajalci in uporabniki prenosnih računalnikov.



# HI-GRADE ULTINOTE M6600

**441.600 SIT** Hi-Grade

Hi-Gradov nov notesnik, ki smo ga dobili na test, spada v tabor notesnikov s klasičnimi mobilnimi procesorji, in sicer se ponaša z 2,5GHz Intelovim Pentiumom 4. Z grafične plati se pri Hi-Gradu odločajo za nVidiine grafične čipe, in tako pričujoči notesnik v te namene uporablja čip GeForce 440 Go s 64Mb lastnega pomnilnika. Na testu se je M6600 s hitrostnega vidika odlično obnesel, saj se s klasičnim procesorjem mirno kosa s Centrino notesniki, le da mu seveda zmanjka možnosti, ko je govora o povezljivosti – smo pač lenuhi in si želimo brezžičnih povezav, ni nam pa do tega, da bi dodatno kupovali razširitvene kartice.

Kar zadeva oblikovno plat notesnika, nas je razveselilo dejstvo, da so se za ta model odrekli beli tipkovnici, ki jo je zamenjala klasična črna, kot jih imamo radi. Sledna ploščica je privzeto skoraj malce preobčutljiva, je pa zato tipkovnica dobro vpeta, primerno velika in prijetna za delo. Ker so se tudi pri Hi-Gradu odločili zvočnike skriti na sprednjo stran notesnika, je prostora za zapestja dovolj oz. celo več, kot pri katerem koli drugem notesniku na tokratnem testu. Zvočniki pa so bolj okrasne čebelice, nad katerimi boste hitro obupali in jih zamenjali za poštene slušalke.

Vgrajen čitalec pomnilniških kartic je dobrodošel dodatek, zna pa prebaviti kartice MMC, SD, SM in MS. Vsi dodatki, ki jih notesnik premore, pa nekako ne upravičijo precej zasoljene cene, saj lahko za skoraj sto tisočakov manj dobite notesnik z vsaj primerljivimi lastnostmi.

## →Podrobnosti

**Procesor** 2,5GHz
**Pomnilnik** 512Mb DDR
**Grafična kartica** Nvidia GeForce4 440 Go 64Mb
**Trdi disk** 60Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 4 x USB 2.0, FireWire, modem/mreža, IrDA, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Čitalec pomnilniških kartic 4 v 2 (MMC/SD/SM/MS), torbica
**Dimenzije, teža**
332 x 285 x 30,5mm, 3,4kg
**Na spletu** www.hi-grade.com
**Prodaja** Avtera d.o.o., 01 585 34 11

**PCFormatOcena**

Razširitvene možnosti, grafično zmogljiv

Slabi zvočniki, cena

"Veseli nas, da so se pri Hi-Gradu odpovedali belim tipkovnicam."

79%

## →Podrobnosti

**Procesor**
Intel Pentium M 1,6 GHz
**Pomnilnik** 512Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Mobility Radeon 9000 64Mb
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 4 x USB 2.0, FiewWire, modem/mreža, S-Video, FIR, PCMCIA tip II
**Dodatno** Reža za pametne kartice, vmesnik Intel PRO/Wireless 2100, vmesnik Bluetooth
**Dimenzije, teža**
330 x 272 x 30mm, 2,7kg
**Na spletu** www.acer.com
**Prodaja** TrendNet, 03 586 30 33

# ACER TRAVELMATE 803LMI

**604.920 SIT** Acer

Specifikacije same dovolj zgovorno povedo, da gre za notesnik, ki lahko uspešno zamenja namizni računalnik povprečnega uporabnika. Le da bo pri tej zamenjavi pustil neprimerno zajetnejšo luknjo v družinskem proračunu. Zaradi dodatnih možnosti, kot je, na primer, čitalnik pametnih kartic, je bolj primeren za poslovno rabo, kjer varnostne funkcije, ki jih ponuja uporaba pametnih kartic, pridejo bolj do izraza.

Delo s TM 803LMi je izjemno udobno, predvsem zaradi precej velike in udobne tipkovnice in zaslona, ki ima kar precejšen vidni kot. Samostojen grafični čip, ki pomnilnika ne krade procesorju, pomeni, da je na tem notesniku občasno mogoče odigrati celo kakšno novejšo igro.

**PCFormatOcena**

Čitalnik pametnih kartic, tipkovnica

Astronomska cena, zvočniki so bolj za okras

"Lepo oblikovan in zmogljiv, a predrag notesnik."

79%

## →Podrobnosti

**Procesor**
Intel Pentium M 1,3 GHz
**Pomnilnik** 512Mb DDR
**Grafična kartica**
Intel 855GM
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 3 x USB 2.0, FiewWire, modem/mreža, S-Video, FIR, PCMCIA tip II
**Dodatno** Vmesnik Intel PRO/Wireless 2100
**Dimenzije, teža**
333 x 276 x 32mm, 2,83kg
**Na spletu** www.acer.com
**Prodaja** TrendNet, 03 586 30 33

# ACER TRAVELMATE 290LMI

**446.766 SIT** Acer

TravelMate 290LMi za modelom 803LMi, kljub bolj ubornim specifikacijam, zmogljivostno ne zaostaja veliko. Najbolj se seveda pozna to, da ima 290LMi integriran grafični čip, ki nima lastnega pomnilnika, temveč si tega deli s sistemom. In ker pomnilnika ni nikoli preveč, nam takšne rešitve ne odgovarjajo najbolj. Se pa ta model izkaže kot čisto soliden notesnik za grafično ne pretirano zahtevno delo. Igričarski navdušenci pač ne bodo padli v komo od sreče.

Jasen in kontrasten zaslon je dobro viden s precej velikega kota, dobro vpeta in ergonomsko upognjena tipkovnica in ravno prav občutljiva sledna ploščica omogočajo udobno delo z notesnikom, le na kratek hod tipk se je potrebno privaditi.

**PCFormatOcena**

Ergonomska tipkovnica, dober zaslon

Slabi zvočniki, ni priključka za sidrišče

"Odličen Centrino notesnik, a ponuja manj kot tekmeci."

80%

## →Asus L4500

**Procesor** Intel Pentium 4 Mobile 2,2 GHz
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica** SiS M650
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 4x USB 2.0, 2x FireWire, IrDA, modem/mreža, PS/2, S-Video
**Dodatno** Torbica, miška
**Dimenzije, teža** 326 x 267 x 37mm, 3kg
**Na spletu** www.asus.com.tw
**Prodaja** JAE d.o.o., 01 589 62 00

## →Gericom Overdose Radeon MC

DOBER NAKUP PCFormat NOVEMBER 2003

**Procesor** Intel Pentium M 1,4 GHz
**Pomnilnik** 512Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Radeon Mobility 9000 64Mb
**Trdi disk** 60Gb
**Zaslon** 15-palčni
**Razširitve** 2 x USB 2.0, FireWire, modem/mreža, IrDA, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Vmesnik Intel PRO/Wireless 2100
**Dimenzije, teža** 332 x 274 x 38 mm, 2,5kg
**Na spletu** www.gericom.de
**Prodaja** Anni d.o.o., 01 583 99 99

## →IBM Thinkpad T40

**Procesor** Intel Pentium M 1,3 GHz
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Mobility Radeon 7500 32Mb
**Trdi disk** 30Gb
**Zaslon** 14-palčni TFT
**Razširitve** 2 x USB 2.0, IrDA, S-Video, modem/gigabitna mreža
**Dodatno** Vmesnik Intel PRO/Wireless 2100
**Dimenzije, teža** 254 x 381 x 254mm, 2,54kg
**Na spletu** www.ibm.com
**Prodaja** DISS d.o.o., 01 420 55 06

## →HP NX9005

**Procesor** Mobile Athlon 2400+ (1,8GHz)
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica** ATI Radeon IGP 320M, do 64Mb deljenega pomnilnika
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 3 x USB 2.0, FireWire, modem/mreža, IrDA, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Disketni pogon
**Dimenzije, teža** 330 x 273 x 40mm, 3,3kg
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** DISS d.o.o., 01 420 55 06

## ASUS L4500
### 341.880 SIT Asus

Podjetje Asus sicer najbolje poznamo po njihovih osnovnih ploščah, ne po notesnikih, s čimer mu delamo precejšnjo krivico. Njihove naprave smo vam v PCF že predstavljali, za supertest pa smo tokrat dobili model L4500, ki se ponaša s klasičnim procesorjem Pentium 4 pri 2,2GHz. Performančno notesnik sicer ne spada med najzmogljivejše modele, še posebej zaradi povprečnih grafičnih zmogljivosti, je pa oblikovno dobro rešen. Kolešček je vsekakor dodatek, ki ga bo pozdravil marsikateri uporabnik, še bolj veseli pa smo bili izjemne sledne ploščice. Zaslon je dobro osvetljen, bi pa lahko imel malce večji vidni kot, tipkovnica pa je dobro vpeta in izjemno voljna. Vsekakor gre za soliden notesnik za še solidnejšo ceno.

**PCFormatOcena**

Kolešček, cena, dodatki

Šepava grafika

"Če ne iščete Centrina, le razmislite o Asusu."

**83%**

## GERICOM OVERDOSE RADEON MC
### 496.620 SIT Gericom

Gericom nas z novimi modeli vedno znova prijetno preseneti. Notesnik, ki se je tokrat znašel na testu, je svetlobna leta od Gericomovih notesnikov izpred dveh let, tako po zmogljivostih, kot tudi po kvaliteti izdelave in robustnosti. Z 1,4GHz procesorjem (notesnik je seveda zgrajen na tehnologiji Centrino) in grafičnim čipom ATI Radeon Mobility 9000, ki ima lasten pomnilnik, ogromno ponuja za zahtevano ceno. In to še ni vse. K temu je potrebno prišteti kar 60Gb disk, 512Mb pomnilnika, izjemno udobno tipkovnico in soliden zaslon, ki pa kakšne stopinje vidnega kota več ne bi pogrešal. Dodatno pozitivno presenečenje so pa pod zaslon postavljeni prav dobri zvočniki, ki jih ne boste hitro zamenjali za slušalke.

**PCFormatOcena**

Zmogljiv sistem, dobri zvočniki

Povprečen zaslon

"Gericom kaže zobe z odličnimi novimi notesniki."

**85%**

## IBM THINKPAD T40
### 462.840 SIT IBM

Še en notesnik slovitega proizvajalca je IBM-ov T40 iz popularne serije ThinkPad. Če si želite omisliti pošten notesnik, z IBM-om gotovo ne boste zgrešili, je pa res, da bo njihov notesnik s še tako povprečno konfiguracijo pustil kar precejšnjo luknjo v vašem proračunu.

Pri delu s T40 smo uživali točno toliko, kot smo pričakovali. Zaslon je dober, svetel in kontrasten, tipkovnica je malce trda, a prijetna za delo in dobro vpeta. Najboljša značilnost notesnika je dolga doba avtonomije, saj je pri precejšnji obremenitvi baterija vzdržala kar 5 ur. Posebnost T40 pa je ta, da ima tako sledno ploščico, kot tudi gumijasto sledno paličico sredi tipkovnice, kar bo všeč nasprotnikom ploščic.

**PCFormatOcena**

Avtonomija, ohišje, odlična tipkovnica

Še vedno draga rešitev

"IBM sicer ne spi na lovorikah, a drago računa za svoj logotip."

**82%**

## HP NX9005
### 335.632 SIT Hewlett Packard

Med vojsko HP-jevih novih naprav je tudi kar nekaj notesnikov na različnih platformah. Model nx9005 je zgrajen okoli AMD-jevega mobilnega procesorja Athlon 2400+. Samo dejstvo, da gre za relativno počasen procesor, nas ni pretirano motilo, je pa moteče dejstvo, da si relativno malo sistemskega pomnilnika ta deli še z grafično kartico. Zaslon je soliden in enakomerno osvetljen, daleč najboljša značilnost tega notesnika pa je sledna ploščica. Ne le, da ima ob strani posebej prirejen drsnik, tudi izklopiti jo je mogoče, tako da lastniki notesnikov serije nx ne bodo več lovili kazalca po zaslonu; se bodo pa zato morali malce privaditi na robustno tipkovnico in zajetno težo notesnika.

**PCFormatOcena**

Odlična zasnova sledne ploščice, solidna cena

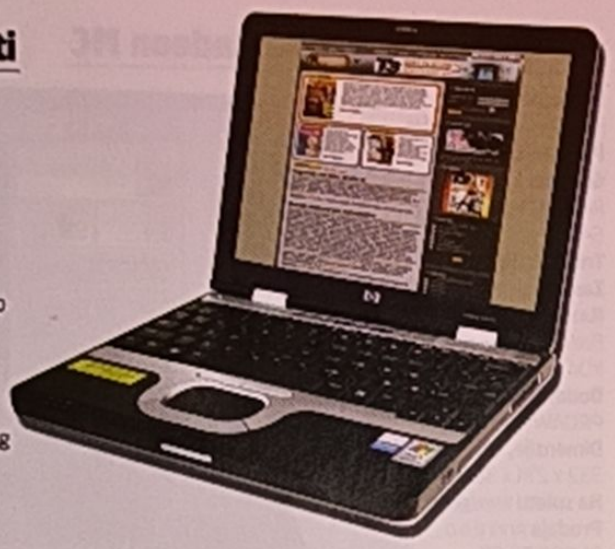
Grafično šepa

"AMD še ni izginil s trga prenosnih naprav."

**77%**

### →Podrobnosti

**Procesor**
Intel Pentium M 1,5 GHz
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica**
ATI Mobility 32Mb
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 12,1-palčni TFT
**Razširitve** 2 x USB 2.0, modem/mreža, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Čitalec kartic Secure Digital
**Dimenzije, teža**
275 x 230 x 27,5mm, 1,6kg
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** DISS d.o.o., 01 420 55 06



# COMPAQ NC4000

**od 434.240 SIT** Compaq

Če notesnik najpogosteje uporabljate kje na poti in ga večinoma prenašate naokoli, vam težki in veliki notesniki gotovo ne odgovarjajo – in tukaj nastopijo ultra-prenosne naprave, kot je nc4000. Ker gre za izjemno majhen notesnik, bi pomislili, da je bilo nekje potrebno nekaj pošteno odškrniti, pa bi se motili. nc4000 je namreč zgrajen na tehnologiji Centrino, kar pomeni, da ga je bilo potrebno zmanjšati na ravno pravih koncih. 1,5GHz procesor in 256Mb pomnilnika (del si ga prisvaja grafični čip) vsekakor zadostuje za prav udobno delo, kljub majhnim dimenzijam pa ima notesnik zelo udobno tipkovnico, ki pa bi bila lahko le malce bolje vpeta.

**PCFormatOcena**

Dobre specifikacije glede na velikost

Slabo vpeta tipkovnica, ni optičnega pogona

"Dobra izbira za vse, ki potrebujejo res prenosljiv računalnik." **75%**

### →Podrobnosti

**Procesor**
Intel Pentium M 1,6 GHz
**Pomnilnik** 256Mb DDR
**Grafična kartica** Intel 855GM
**Trdi disk** 40Gb
**Zaslon** 15-palčni TFT
**Razširitve** 2 x USB 2.0, modem/mreža, PCMCIA tip II, S-Video
**Dodatno** Podpora za ključavnico Kensington
**Dimenzije, teža**
326 x 272 x 42mm, 2,7kg
**Na spletu** www.siemens.si
**Prodaja** Siemens d.o.o.
01 474 61 00

# LIFEBOOK E4010

**553.973 SIT** Fujitsu-Siemens

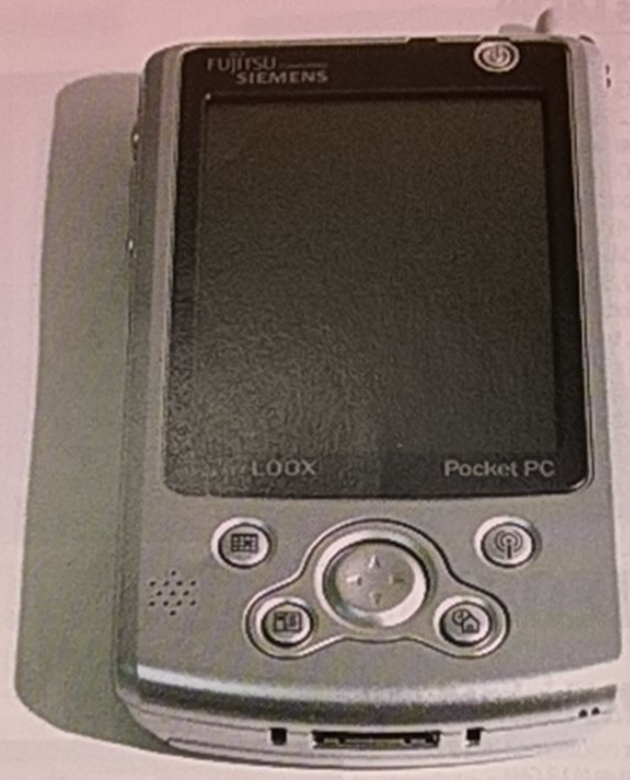
Fujitsu-Siemens notesnike s skupnim imenom Lifebook izdeluje že nekaj časa in do sedaj nas ti niso uspeli ne razočarati ne pretirano navdušiti. Z novim oblikovanjem in predvsem z novimi specifikacijami pa je stvar čisto drugačna. Novi Lifebook serije E je zgrajen na tehnologiji Centrino, in sicer z 1,6GHz procesorjem, 256Mb pomnilnika in integriranim Intelovim grafičnim čipom, ki si prisvoji do 64Mb sistemskega pomnilnika. Delo z njim je izjemno udobno. Posebej nas je navdušila dobro vpeta tipkovnica, ki je še pri tako besnem udrihanju prijetno tiha. Z oblikovnega vidika spada ta Lifebook med očem prijetnejše in predvsem dobro zasnovane notesnike, a z vidika zmogljivosti ne upravičí visoke cene.

**PCFormatOcena**

Odlična tipkovnica, soliden zaslon

Malo razširitvenih mest, cena

"Lifebooke je lep in zmogljiv notesnik s kar zasoljeno ceno." **80%**




# FUJITSU-SIEMENS POCKET LOOX 610

**128.950 SIT** Fujitsu-Siemens

Ogromno je bilo špekulacij o tem, kako bo izgledal novi dlančnik iz serije Pocket Loox, ki se je pravkar pojavil na trgu in v eni od njih so pričakovanja polni uporabniki zatrjevali, da bi naj šlo za pametni telefon. No, Fujitsu-Siemens jim s te plati ni ugodil, drugače gre pa v vseh pogledih za odličen in napreden dlančnik.

Pocket Loox 610 ne spada med najmanjše in najlažje dlančnike, saj je težji od majcenega iPaqa 1940, a tudi ponuja precej več, saj je z vidika povezljivosti in razširljivosti prava poslastica. Obvezni infrardeči povezavi dela družbo Bluetooth ter razširitveno mesto za kartice Compact Flash tip II. Večje dimenzije pogojujejo tudi večji zaslon, ki pa ni ravno med najbolj kontrastnimi na testu. Gumbi so klasično razporejeni za hiter dostop do najpogosteje uporabljanih aplikacij, večsmerni gumb na sredini pa je mehak, a dovolj eksakten, da boste vedno vedeli, kam vas usmerjajo prsti.

Dlančnik poganja v uredništvu malce manj priljubljen sistem Pocket PC 2003, ki privzeto sicer ponuja nekaj več združljivostnih možnosti kot Palm OS, a za razliko od slednjega ni tako na smrt enostaven za uporabo.

Samo dve malenkosti sta, ki znata biti moteči. Prva je pero, dimenzij zobotrebca, ki smo se ga prav bali pošteno prijeti, druga pa je modra lučka nad zaslonom, ki besno utripa, kadar se dlančnik pogovarja preko povezave Bluetooth in je prav moteča. A če se odločate za nakup dlančnika na sistemu Pocket PC, Pocket Looxa nikakor ne spreglejte.

### →Podrobnosti

**OS** Pocket PC 2003
**Procesor** Intel XScale PXA255, 400MHz
**Zaslon**
Transrefleksivni 240 x 320
**Pomnilnik** 64Mb Flash ROM, 64Mb RAM
**Razširitve** Secure Digital, CompactFlash tip II, IrDA, USB, Bluetooth
**Avtonomija** 12 ur
**Dimenzije, teža**
147,5 x 78 x 18,2mm, 197g
**Na spletu** www.siemens.si
**Prodaja** Siemens d.o.o.
01 474 61 00

**PCFormatOcena**

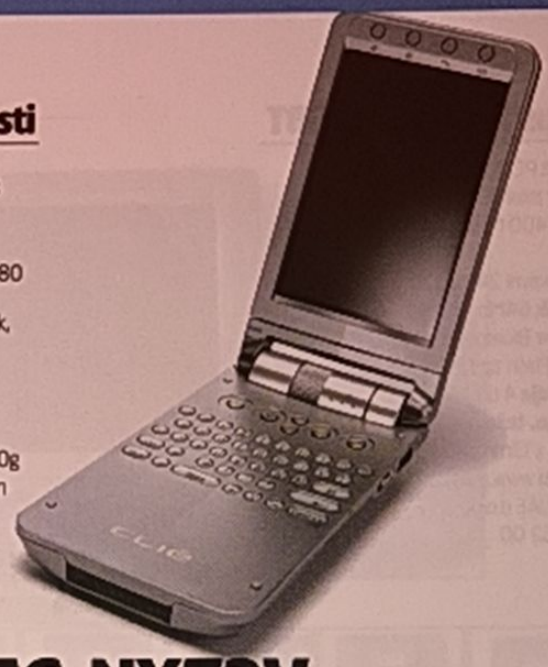
Razširljivost, dobra razporeditev gumbov, zvočnik

Povprečen zaslon, pretanko pero, cena

"Sicer dober dlančnik, kateremu pa cena ni ravno v prid." **78%**

## →Podrobnosti

**OS** Palm OS 5
**Procesor** Intel PXA263 (Xscale), 200 MHz
**Zaslon** Transrefleksivni, 320 x 480
**Pomnilnik** 16Mb
**Razširitve** Memory stick, CompactFlash tip II, Bluetooth
**Avtonomija** 4 ure
**Dimenzije, teža** 71,9 x 131 x 21,8mm, 230g
**Na spletu** www.sony.com
**Prodaja** CHS d.o.o., 01 280 66 00



# CLIE PEG-NX73V

**143.000 SIT** Sony

Še ne dolgo tega je bilo edino mesto, kjer bi lahko videli nekaj podobnega PEG NX73V, plašč Inspektorja Gadgeta, a še dobro, da se danes več ne ustrašimo takšnih prenosnih zverinic.

Oblikovno je podoben prejšnjim modelom: od male tipkovnice, številnih načinov navigacije po zaslonu do kolešča za izbiro na levi strani do samega peresa. Dlančnik je mogoče odpreti za celih 360 stopinj, kar je priročno. Fotoaparat, čeprav solidno oblikovan in lepo nameščen, preprosto ni dovolj zmogljiv, saj zmore le 0,3 megapiksla. Zgodba se ponavlja – Clie je sicer okusno oblikovan, a še vedno ga pestijo mnoge pomanjkljivosti, med katerimi najbolj izstopa slaba baterija.

**PCFormatOcena**

Izgled, robustnost, programska oprema

Pomnilnik, slaba baterija, velikost

"Sonyjeva kvaliteta izdelave, z nekaj oblikovnimi napakami."

**76%**

# PALM TUNGSTEN T3

**130.932 SIT** Palm

Palmov Tungsten T3 nas je v uredništvu čisto obnorel. Je že res, da smo navdušeni nad vsako novo digitalno igračko, ki pritava v naše testne laboratorije, a je T3 resnično nekaj posebnega. Oblikovno sicer ni nič posebnega, saj se le malo razlikuje od predhodnika, T2, a ima pred slednjim eno veliko prednost – ima namreč neprimerno večji zaslon, kot kateri koli Palmov dlančnik do sedaj. Ko je T3 raztegnjen, lahko sliko povečate čez cel zaslon.

Zaslon sam je kontrasten in dobro osvetljen, tako da pogleda nanj ne skrije niti močnejša neposredna svetloba, je pa za branje v zatemnjenih prostorih skoraj malce presvetel. Pero pri T3 spada med debelušnejše primerke svoje vrste in ga je izjemno prijetno držati v roki. Drugi dlančniki na tokratnem testu imajo namreč neprimerno tanjša peresa, ki smo se jih prav bali pošteno prijeti, pa nihče med nami nima pretirano velikih šap.

Najbolj opevana lastnost T3 pa so seveda njegove multimedijske zmogljivosti. Predvajati zna tako avdio (v različnih formatih) kot tudi video datoteke. Predvajanje slednjih pa je malce zapleteno, saj jih je potrebno s Kinoma Producerjem najprej pretvoriti v primeren format, pa še na kartico jih je potrebno shranjevati. Za multimedijske užitke je T3 na splošno vezan samo na pomnilniško kartico, saj tovrstnih datotek noče shranjevati v pomnilnik dlančnika. Verjetno ste tudi že uganili, da kartica ni priložena. Če torej iščete soliden dlančnik in si želite kakšnega z operacijskim sistemom za telebane, kar PalmOS zaradi neverjetne preprostosti vsekakor je, T3 ne smete spregledati.

## →Podrobnosti

**OS** Palm OS 5.2.1
**Procesor** Intel XScale, 400MHz
**Zaslon** Transreflektivni 320 x 480
**Pomnilnik** 64Mb
**Razširitve** SD/SDIO, IrDA, Bluetooth
**Avtonomija** 4 ure
**Dimenzije, teža** 108-130 x 76 x 16mm, 153g
**Na spletu** www.palm.com
**Prodaja** CHS d.o.o., 01 280 66 00

**PCFormatOcena**

Odličen zaslon, robustno pero, dimenzije

Omejena razširjivost, cena

"T3 je nedvomno najprivlačnejši dlančnik, kar smo jih videli."

**84%**

# COMPAQ TC1000

**589.333 SIT** HP

Če si v tem trenutku resnično želite izstopati, si oglejte tablični PC. Z zmogljivostnega vidika tukaj ne boste veliko pridobili. Tablični PC-ji so namreč strojno precej okleščeni, saj je vanje stlačeno vse, kar je stlačiti mogoče in v tem trenutku več pač ne gre. TC1000 tako poganja 1 GHz procesor Transmeta Crusoe 5800, vgrajenega je 256Mb 133MHz pomnilnika, za grafično plat pa skrbi nVidiin čip GeForce2Go s 16Mb pomnilnika SDRAM. To sicer zveni, kot da gre za prav zmogljiv računalniček, pa ni ravno tako. Za pisarniško delo, kateremu je namenjen, je konfiguracija odlična, se pa zalomi pri multimediji, saj bodo filmi tekli bolj kot diaprojekcija.

Ker ima TC1000 tudi tipkovnico (ki je lahko med delom tudi skrita ali odklopljena), je debelušnejši od modelov, ki je nimajo. Če je tipkovnica dobrodošel kos opreme pri tabličnem PC-ju ali ne, se morate odločiti sami. Ko smo TC1000 odprli in pričeli preizkušati, so nas bila polna usta komentarjev o tem, kako je tipkovnica pri takšni napravi nepotrebna, a smo jo kaj hitro s pridom uporabili, tako da smo sedaj modro tiho. Zamenjava za sledno ploščico je večsmerni gumbek na sredi tipkovnice, kot so ga nedolgo tega imeli notesniki.

TC1000 z 10,4-palčnim zaslonom ne spada ravno med orjake, a zato prav lepo sede v roke. Brez tipkovnice niti ni pretežek, tako da ga je mogoče prav udobno prenašati naokoli. Edina pomanjkljivost je, da sidrišče, v katerem se skriva med ostalim tudi optični pogon, ni del osnovnega paketa in ga je potrebno dokupiti ali pa TC1000 povezati z drugim računalnikom.

## →Asus Mypal A620BT

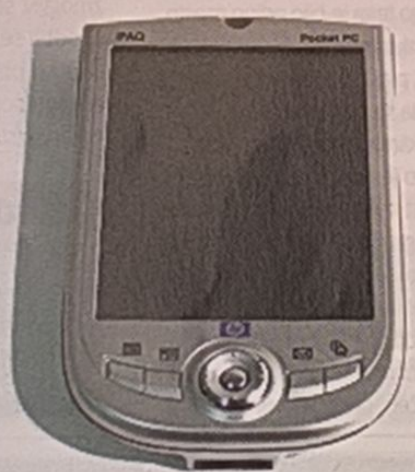
**OS** Pocket PC 2003
**Procesor** Intel XScale PXA255, 400 MHz
**Zaslon** Transreflektivni 240 x 320
**Pomnilnik** 64Mb
**Razširitve** Bluetooth, IrDA, CompactFlash tip I in II
**Avtonomija** 4 ure
**Dimenzije, teža** 125 x 77 x 13mm, 141 g
**Na spletu** www.asus.com
**Prodaja** JAE d.o.o., 01 589 62 00

## →HP iPaq H2210

**OS** Pocket PC 2003
**Procesor** Intel XScale, 400MHz
**Zaslon** Transreflektivni 240 x 320
**Pomnilnik** 64Mb
**Razširitve** SD/SDIO/MMC; CF; Compact Flash tip I in II
**Avtonomija** 4 ure
**Dimenzije, teža** 115,4 x 76,4 x 15,4mm, 144,2g
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** DISS d.o.o., 01 420 55 06

## →HP iPaq H1940

**OS** Pocket PC 2003
**Procesor** Samsung S3C2410 – 266 MHz
**Zaslon** Transreflektivni 240 x 320
**Pomnilnik** 64Mb
**Razširitve** SD/SDIO/MMC
**Avtonomija** 5 ur
**Dimenzije, teža** 113 x 69,8 x 12,7mm, ??g
**Na spletu** www.hp.com
**Prodaja** DISS d.o.o., 01 420 55 06




## →NEC MobilePro 300E

**OS** Pocket PC 2002
**Procesor** Intel StrongARM SA-1110, 206MHz
**Zaslon** Transreflektivni 240 x 320
**Pomnilnik** 64Mb
**Razširitve** SD, MMC, IrDA
**Avtonomija** 3 ure
**Dimenzije, teža** 125 x 76,8 x 14,8mm, 146g
**Na spletu** www.nec.com
**Prodaja** Power Plus, 01 511 27 27

## ASUS MYPAL A620BT
**95.640 SIT** Asus

Asusov tanek dlančnik je bil eno prijetnejših presenečenj tokratnega testa. Sicer ni najmanjši, je pa tanek in lahek in odlično sede v dlan. Gumbi so klasično razporejeni, tako da hiter zagon aplikacij ni problematičen. Zaslon je precej svetel in kontrasten, tako da je berljiv tudi ob močnejši svetlobi, pero pa je klasično razočaranje vseh dlančnikov Pocket PC, ker se kar izgubi med prsti in človek dobi občutek, da po rokah preklada zobotrebec. Strojno torej ne izstopa. So se pa pri Asusu izkazali s programske plati, saj so dlančniku priložili cel CD najrazličnejših aplikacij in iger. In če za sam dlančnik ne potrebujete orožnega lista, pa si ga omislite za priložen etui, ki ga je ena sama ogromnost.

**PCFormatOcena**
Dober zaslon, razširljivost, avtonomija
Neinovativno oblikovanje
"škatlast, a dober dlančnik z veliko dodatki."
**81 %**

## HP IPAQ H2210
**98.871 SIT** Hewlett Packard

HP se je zelo očitno odpovedal dlančnikom, za katere si je bilo potrebno omisliti orožni list in samokolnico ter se je zgledoval po Palmovih izdelkih in dimenzije iPaqov priredil človeškim rokam. Model h2210 je ravno pravih dimenzij, da lepo sede v roko. 3,5-palčni zaslon je kontrasten in dobro osvetljen, barve pa so žive in jasne. Na PC se h2210 priklopi preko vodila USB ali serijskih vrat, v zibki pa je, istočasno z dlančnikom, mogoče polniti rezervno baterijo, kar je zanimiva in predvsem uporabna rešitev. Vse, kar nas je motilo pri tem modelu, je bilo pero, ki bi vsekakor lahko bilo robustnejše, ter dejstvo, da h2210 nima gumba za vklop mikrofona in se je za snemanje potrebno prebijati skozi zaslonske menije.

**PCFormatOcena**
Odlična oblika, hiter in zmogljiv
Ni gumba za mikrofon
"Precej hiter in zmogljiv dlančnik za zelo solidno ceno."
**84 %**

## HP IPAQ H1940
**79.362 SIT** Hewlett Packard

Da, iPaqi so bili svoj čas preveliki. To že verno. In to so vedeli tudi pri HP-ju, kar pa ni razlog za pretiravanje v obratni smeri, saj je h1940 hudo majhen. Kljub dimenzijam pa mu čisto nič ne manjka ima namreč vse lastnosti in razširitvene možnosti zajetnejših modelov.

Kakor koli obračamo, h1940 nima vidnih pomanjkljivosti. Deluje hitro in stabilno, zaslon je jasen in kontrasten, le vedeli ne boste, če vam ga bodo ukradli, ker je resnično peresno lahek. Grafične, zvočne in video datoteke mu prav tako ne povzročajo preglavic in ga je tako mogoče uspešno uporabiti kot prenosni predvajalnik MP3 tudi brez slušalk, saj ima h1940 vgrajen resnično odličen zvočnik.

**PCFormatOcena**
Dimenzije, zvočnik, cena
Večsmerni gumb, pretanko pero
"Simpatičen in drobcen dlančnik za primerno ceno."
**78 %**

## NEC MOBILEPRO 300E
**79.900 SIT** NEC

NEC-ov MobilePro 300E ne spada med najmlajše modele, a še vedno predstavlja čisto solidno izbiro. Ob izidu je spadal med najtanjše dlančnike na platformi Pocket PC, sedaj pa so ga na tem področju dohiteli tudi iPaqi. Zaslon na 300E je soliden, čeprav ne spada med najsvetlejše in se pri močnejši svetlobi ne obnese ravno briljantno.

Če dobro razmislimo, MobilePro 300E ne izstopa po ničemer, a istočasno nima večjih pomanjkljivosti. Oblikovan je privlačno in ergonomično, gumbi so logično razporejeni, pa tudi zmogljiv je čisto dovolj za normalno delo. Če pa iščete res privlačen dlančnik za isto ceno, pa raje vrzite oko na čisto svežega iPaqa h1940.

**PCFormatOcena**
Vizualno lep, cenovno kar ugoden
Čas ga je prehitel
"Še nedolgo tega je bil odličen dlančnik, a se ni dobro postaral."
**69 %**

# PCFOcena

## Mnogoboj je dal zmagovalca

PCFormat
ZMAGOVALEC
**Notesnik**
NOVEMBER 03

### GERICOM OVERDOSE RADEON MC

Notesnik, ki je tokrat ogrel naša srca je bil Gericomov novi lepotec, ki za precej ugodno ceno ponuja več surove moči, kot kateri koli od konkurentov.

PCFormat
ZMAGOVALCA
**Dlančnika**
NOVEMBER 03

### PALM TUNGSTENT3 HP IPAQ H2210

Med dlančniki sta zmagovalca kar dva, in sicer iz vsakega tabora po eden. Operacijska sistema se razlikujeta ravno dovolj, da ju je nemogoče realno primerjati.

| NOTESNIKI | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ACER TRAVELMATE 803LMI | ACER TRAVELMATE 290LMI | IBM THINKPAD T40 | ASUS L4500 | GERICOM OVERDOSE RADEON MC | HP NX9005 | SONY VAIO PCG-FR315S | HP COMPAQ NC4000 | LIFEBOOK E4010 | HI-GRADE ULTINOTE M6600 |
| PROCESOR | Intel Pentium M 1,6 GHz | Intel Pentium M 1,3 GHz | Intel Pentium M 1,3 GHz | Intel Pentium 4 Mobile 2,2 GHz | Intel Pentium M 1,4 GHz | Mobile Athlon 2400+ (1,8GHz) | Intel Pentium 4 Mob. 2,66 GHz | Intel Pentium M 1,5GHz | Intel Pentium M 1,6GHz | Intel Pentium 4 Mobile 2,5GHz |
| POMNILNIK | 512MB DDR | 512MB DDR | 256MB DDR | 256MB DDR | 512MB DDR | 256MB DDR | 512MB DDR | 256MB DDR | 256MB DDR | 512MB DDR |
| TRDI DISK | 40GB | 30GB | 30GB | 40GB | 60GB | 40GB | 60GB | 40GB | 40GB | 60GB |
| ZASLON | 15-palčni | 15-palčni | 14,1-palčni | 15-palčni | 15-palčni | 15-palčni | 15-palčni | 12,1-palčni | 15-palčni | 15-palčni |
| OPTIČNI POGON | DVD-RW | DVD-RW | DVD/CD-RW | DVD/CD-RW | DVD-RW | DVD/CD-RW | DVD+/-RW | NIMA | DVD/CD-RW | DVD-RW |
| TEŽA | 2,7kg | 2,83kg | 2,54kg | 3kg | 2,5kg | 3,3kg | 3,6kg | 1,6kg | 2,7kg | 3,4kg |
| OCENA | 79% | 80% | 82% | 83% | 85% | 77% | 83% | 75% | 80% | 79% |

| DLANČNIKI | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | PALM TUNGSTEN T3 | HP IPAQ 2210 | HP IPAQ 1940 | SONY CLIE PEG-NX73V | NEC MOBILE PRO 300E | ASUS MYPAL A620BT | POCKET LOOX 610OS |
| OPERACIJSKI SISTEM | Palm OS 5.2.1 | Pocket PC 2003 | Pocket PC 2003 | Palm OS 5 | Pocket PC 2002 | Pocket PC 2003 | Pocket PC 2003 |
| PROCESOR | XSCALE 400MHZ | XSCALE 400MHZ | S3C2410 266 MHZ | XSCALE 200 MHZ | STRONGARM 266 | XSCALE 400 MHZ | XSCALE 400MH |
| ZASLON | 320 x 480 | 240 x 320 | 240 x 320 | 320 x 480 | 240 x 320 | 240 x 320 | 63.6 |
| POMNILNIK | 64MB | 64MB | 64MB | 16MB | 64MB | 64MB | 64MB |
| AVTONOMIJA | 4 URE | 4 URE | 5 UR | 4 URE | 3 URE | 4 URE | 12 UR |
| DIMENZIJE (mm) | 108-130 x 76 x 16 | 115,4 x 76,4 x 15,4 | 113 x 69,8 x 12,7 | 71,9 x 131 x 21,8 | 125 x 76,8 x 14,8 | 125 x 77 x 13 | 47,5 x 78 x 18,21 |
| OCENA | 84% | 84% | 78% | 76% | 69% | 81% | 78% |


Soba z razgledom

NOVO

COOLPIX 5400
digitalni fotoaparat

- 5 milijonov pik
- 28 - 112 mm optični zoom idealen za pokrajine in interiere
- kovinsko ohišje

www.nikon-coolpix.com

Nikon

GRAFO d.o.o.
Miklošičeva 36
Ljubljana
tel.: 01 542-17-07
info@grafo.si

Copyright ©2003 Nokia. Vse pravice so pridržane. Nokia in N-Gage sta registrirani blagovni znamki podjetja Nokia Corporation. Teleray d.o.o., Riharjeva 38, Ljubljana.

Tu so me
povozili.

**Mobilno igranje za več igralcev**
Igre na karticah vrhunskih založnikov
Podpira 3D grafiko
Bluetooth
Predvajalnik glasbenih datotek MP3 - UKV radio
Tripasovni mobilni telefon

**n-gage.com**

N·GAGE
NOKIA

kjerkoli
s komerkoli

# Igre

## Novice/Napovedi/Opisi

### Vedno prvi za igre

**TOMAŽ BARTOLJ UREDNIK IGER**

## LEGENDA ŽIVI

Slučajno nisem vedel točno kaj vam naj tokrat povem, kajti zdelo se mi je, da vas moje dolgotrajno prebolevanje neidentificirane bakterije in nečloveške muke, ki sem jih pri tem prenašal, ne bi utegnile preveč zanimati, zato sem se odločil, da se posvetim skromni informaciji, zaradi katere bodo dolgoletni bralci padli v manjši delirij.

Igrologi smo potrebovali okrepitev, da bi lahko bolje potešili vašo neizmerno željo po opisih in napovedih, o tem ni dvoma. Ravno ko smo hoteli odpreti nov natečaj za opisovalca, pa se nam je v mislih naslikal On. Legenda med opisovalci iger, človek z izkušnjami, humor na dveh nogah, ki rad tolče po tipkah. Ostrojezični doktor, voznik Škodilaka (aha, se vam že svetijo oči!). Najboljši kuhar in jedec mareličnih cmokov, ki se je za lep čas umaknil iz novinarskega posla. Vrnil se je torej človek po priimku Hancman. Aljoša Hancman. *PCF* vas sicer nikoli ni utrujal z dolgočasnimi besedili (vsaj upamo), vendar se lahko odslej smeha nadejate v še večjih količinah.

**bartolj@videotop.si**

## NAJTEŽJE PRIČAKOVANE

Nimamo jih, si jih pa močno želimo.

**PRIHAJAJO**

| NASLOV | DATUM IZIDA | ZALOŽNIK | NAZADNJE | ZVRST |
|---|---|---|---|---|
| LORDS OF THE REALM III | NOVEMBER | | PCF 20 | STRATEGIJA |
| HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP | NOVEMBER | EA | PCF 19 | ŠPORTNA ARKADA |
| SW: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC | NOVEMBER | ACTIVISION | PCF 19 | RPG |
| NBA LIVE 2004 | NOVEMBER | EA | PCF 19 | ŠPORTNA SIMULACIJA |
| CIV3: CONQUEST | NOVEMBER | ATARI | PCF 18 | STRATEGIJA |
| TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES | NOVEMBER | ATARI | PCF 18 | STRELSKA |
| LOTR: THE RETURN OF THE KING | NOVEMBER | EA | PCF 19 | AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA |
| BREED | JESEN | CDV | PCF 19 | STRELSKA |
| SECRET WEAPONS OVER NORMANDY | JESEN | LUCAS ARTS | PCF 18 | BOJNA LETALSKA |
| RIFTRUNNER | ZIMA | LARIAN STUDIOS | PCF 18 | RPG |
| UT 2004 | 2003 | EPIC | PCF 18 | STRELSKA |
| C&C GENERALS: ZERO HOUR | KONEC 2003 | EA | PCF 18 | STRATEGIJA |
| THE SIMS 2 | ZAČETEK 2004 | EA | PCF 17 | STRATEGIJA |
| HALF-LIFE 2 | APRIL 2004 | SIERRA | PCF 19 | STRELSKA |
| TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES | POMLAD 2004 | KONAMI | PCF 20 | PRETEPAŠKA ARKADA |
| THE MOVIES | POMLAD 2004 | ACTIVISION | PCF 20 | POSLOVNA SIMULACIJA |
| SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | POMLAD 2005 | UBI SOFT | PCF 21 | STRELSKA |
| DOOM III | POMLAD 2004 | ACTIVISION | PCF 21 | STRELSKA |
| WORLD OF WARCRAFT | POLETJE 2004 | VIVENDI | PCF 17 | MMORPG |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND | POLETJE 2004 | EA | PCF 17 | DIRKALNA ARKADA |
| ROME: TOTAL WAR | POLETJE 2004 | ACTIVISION | PCF 18 | STRATEGIJA |
| SID MEIER'S PIRATES | KONEC 2004 | ATARI | PCF 21 | STRATEGIJA |

## LESTVICE BRALCEV

**NAJBOLJ IGRANE**

| MESTO | | IGRA |
|---|---|---|
| ↑ | 1 | GTA VICE CITY |
| ↑ | 2 | C&C GENERALS |
| ↑ | 3 | WARCRAFT III |
| ↓ | 4 | GOTHIC 2 |
| ↓ | 5 | CHAMPIONSHIP MANAGER 4 |

**NAJBOLJ ZAŽELJENE**

| MESTO | | IGRA | NAZADNJE |
|---|---|---|---|
| → | 1 | HALF LIFE 2 | PCF 21 |
| ↑ | 2 | MAX PAYNE 2 | PCF 21 |
| ↑ | 3 | CALL OF DUTY | PCF 21 |
| ↓ | 4 | DOOM III | PCF 21 |
| → | 5 | COMMANDOS III | PCF19 |

## PCFormat-ovi IGROLOGI

**TOMAŽ BARTOLJ**
**IGRA:** Igre, ki jih je opisoval
**ZAKAJ?** Poglejte s kakšnimi dobrotami je bil obdan. Je sploh lahko še bolje?

**NIKOLA JANKOVIĆ**
**IGRA:** *Call of Duty*
**ZAKAJ?** Ker je nekaj mesecev predolga doba brez spopadov s Švabi.

**JELENA VARDA**
**IGRA:** *Warlords IV*
**ZAKAJ?** Po dokončanem *Warcraftu* se je vrnila v deželo domišljije in strategije.

**DANIEL ANDJELKOVIĆ**
**IGRA:** *Dink Smallwood*
**ZAKAJ?** Ker je celotna različica na prejšnjem *PCF* ploščku. Patriot!

**ALJOŠA HANCMAN**
**IGRA:** *Championship Manager 4*
**ZAKAJ?** Ker bo Bojan potreboval pomočnika na Evropskem prvenstvu.

**GREGOR MRAZ**
**IGRA:** *Championship Manager 4*
**ZAKAJ?** Ker se mu zdi, da Aljoši ne gre zaupati nič bolj, kot Bojanu.

## NAŠE OBLJUBE

**1. OPISUJEMO SAMO DOKONČANE IGRE**
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in pošegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

**2. VEDNO POVEMO KAR MISLIMO**
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

**3. IGRE NAMENIMO USTREZNEMU OPISOVALCU**
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

**4. DAMO VAM JASNO PRIPOROČILO**
Želite si vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

**5. PRISLUHNEMO VAM**
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite vaše izkušnje.

**SISTEM OCENJEVANJA**

**0-19%** Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
**20-49%** Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
**50-69%** Solidne ideje, majavi temelji
**70-79%** Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
**80-89%** Upravičen nakup za vse, le malo manjka do genialnosti
**90+** Fenomenalen. Dobitnik *PCFormat* nagrade

## PCFIgričarski vodič

**Da boste takoj vedeli, kaj igre vključujejo.**

**ZF ZADEVE**
Roboti vas bodo zasužnjili. Mi smo že tam.

**IGRANJE VLOG**
Vsebuje vilince, orke in velikanske pajke.

**IQ TEST**
Igra je polna napenjanja sivih celic.

**GROZNE FRIZURE**
A ne tako, kot na www.mullietjuniky.com.

**NASILJE**
Še vedno varnejša kot večer na ulici.

**KRIMINAL**
Dokaz, da se splača ali pa ne.

**NEZEMLJANI**
Kažejo zanimanje za rektalne sonde.

**POSLOVANJE**
Za navdušence nad razpredelnicami.

**SPOLNOST**
Prijetno ali moteče? Odločite se sami.

**VOJNA**
Prestrašeni Bush www.awolbush.com.

**POLITIKA**
Zgrabite jih, preden oni zgrabijo vas.

**GROZA**
Še bolj grozno kot dnevna poročila.

**AVTOMOBILI**
Za dirkanje ali navaden prevoz.

**SLABA SINHRONIZACIJA**
Menda ni tako težko!

# POGLED MED RAZVIJALCE

**Potrpežljivi smo – navsezadnje nimamo izbire.**

## HALF LIFE 2

**ZALOŽNIK** VIVENDI

Najprej se o datumu izida niso mogli uskladiti razvijalci in založnik, a ko so vendarle začeli jecljati o zimskih praznikih, je odjeknila odmevna novica. Ukradli so tretjino kode, med drugim varnostni del, in posledice so vse prej kot lepe. Še nadaljnja zakasnitev! Prav tako se nadaljuje kazanje s prstom od osebe do osebe in mrzlično iskanje neumnežev, ki naokoli ponujajo ukradeno robo.

**ONI PRAVIJO** April 2004
**MI PRAVIMO** Vse stoji na zelo majavih nogah

**NAPREDEK 60%**

## THE SIMPSONS HIT & RUN

**ZALOŽNIK** VIVENDI

Springfield in njegovi utrgani prebivalci s Simpsonovimi na čelu bodo dobili svojo igro. Poudarek bo na vožnji, raziskovanju lokacij iz nasane serije, odbitih pogovorih in kančku razskovanja predvsem z znamenitim Homerjem, Bartom, Apujem, Marge ter Liso. Glasovi bodo enakim tistim iz serije, na voljo bo več kot 56 misij, 40 vozil, za oboževalce pa bo še na kupe kratkih namigov na že videne dele.

**ONI PRAVIJO** November
**MI PRAVIMO** Komaj čakamo, da se bomo spet nasmejali!

**NAPREDEK 90%**

## SID MEIER'S PIRATES!

**ZALOŽNIK** ATARI

Firaxis in Atari se skupaj trudita, da bi obudila znamenito, že skorajda antično igro s pivci ruma v glavni vlogi. Gre za predelavo čiste klasike, ki je strategije ponesla na odprto morje. Morda se kdo še spomni inkarnacije iz davnega leta 1987 – sledili smo karieri ljubitelja morja, od čistilca palube pa do glavnega razbojnika in bili nagrajeni za vsako prevaro in zvijačo.

**ONI PRAVIJO** Konec 2004
**MI PRAVIMO** Kar pijani smo od navdušenja.

**NAPREDEK 30%**

## UNREAL TOURNAMENT 2004

**RAZVIJALEC** ATARI

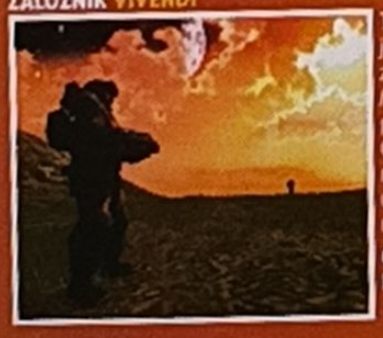
Ker se nenehni pokloni kakovosti predhodnika nikakor ne ustavijo, bo moral *UT 2004* izpolniti izjemno velika pričakovanja. Boj na zemlji in v zraku, okrepljena orožarna, gromozanske pokrajine in popolnoma novi načini igranja bi morali na obraze borcev prinesti kar nekaj nasmeškov. Tole je res strelska igra, na katero močno računamo!

**ONI PRAVIJO** November
**MI PRAVIMO** Tako blizu je, da jo že okušamo

**NAPREDEK 95%**

## GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

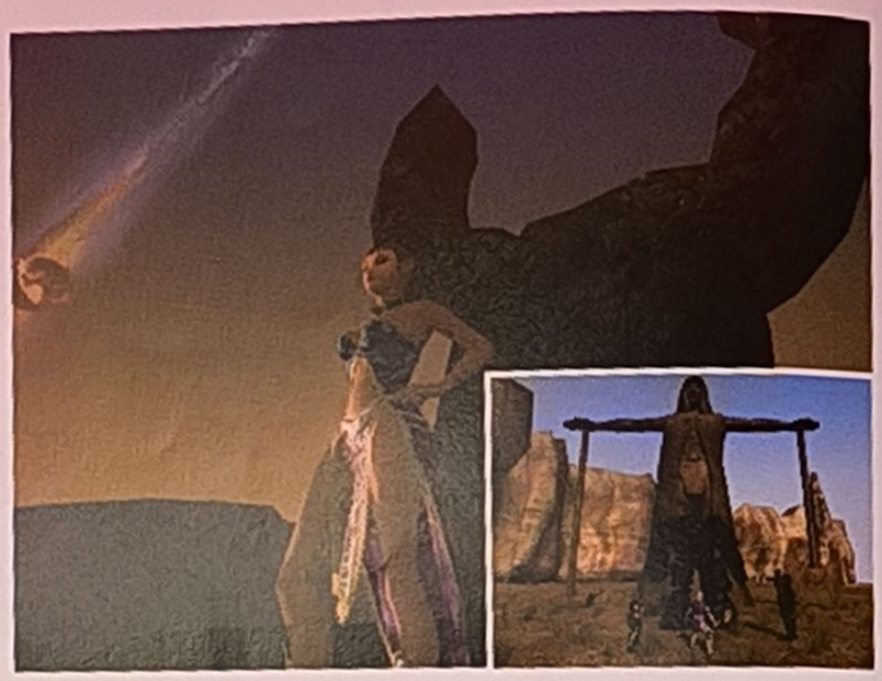
**ZALOŽNIK** VIVENDI



Tega težko pričakovanega strateškega nadaljevanja na sejmu ECTS niti ni preveč zasenčila mnogo bolj razvpita strelska igra, *Half Life 2*, za katero skrbi isti založnik, in je pritegnilo kar pošten delež oboževalcev. Odvija se 300 let po izvirniku in bo opustil nadležno zbiranje železa ter se raje posvetil umetnosti boja ter poskrbel za pričakovane užitke v medgalaktični vojni.

**ONI PRAVIJO** Konec 2003
**MI PRAVIMO** Se že veselimo

**NAPREDEK 70%**



>>MMORPG

## EVERQUEST II

**Zatemnitev, podobna tisti v New Yorku, je zajela Norrath. Na projekt usmerimo žarek svetlobe.**

Kljub čudaški kratici svet MMORPG še dalje razkošno cveti v igričarskem vesolju. Ekipa odgovorna za *EverQuest* zaljubljeno opazuje trg in se zaveda, da bi lahko svet spletnega igranja, kot ga poznamo, brez tisočev zvestih igralcev, ki so se prijavljali vsak dan po izidu prvenca, prenehal obstajati. Po seriji uspešnih dodatkov je Sony vendarle naznanil, da bo izdal polnokrvno nadaljevanje. Postavljen bo v paralelno vesolje predhodnika, nova igra pa se bo lahko pobahala s 16 rasami, 48 razredi in več kot 160 svežimi zverinami. Privajanja na igro bo sedaj krajše, kar bo pritegnilo tudi novince, obstoječi igralci pa bodo deležni nalog, ki bodo povezovale oba svetova, in drugih dobrot.

**http://everquest2.station.sony.com/**

>>AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

## RETURN OF THE KING

**Soočite se z razpoko Smrti in postanite gospodar prstanov. Dajte no!**

Tolkienova zapuščina je še vedno močna, čeprav se nanjo obeša obilico neuspelih posnemovalcev in prav toliko iger. EA-jeva druga akcijska igra v seriji, *Return of the King*, bo predstavila osem knjižnih junakov in bo vključevala Gandalfa, Legolasa, Sama in Froda, katerim bodo glas posodili filmski igralci. Igra naj bi med nas prišla že ta mesec in zagotovo razkrila nekaj utrinkov iz istoimenskega filma, ki bo svet obsedel decembra, Slovenijo pa bržkone šele januarja.

**www.eagames.com**

>>TRETJEOSEBNA STRELSKA

## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

**Spretni Ribič se vrača!**

Ubi Softovo sodelovanje s Tomom Clancyem je silno plodovito, a je naslov, ki so ga ljudje najbolj sprejeli, ravno Splinter Cell. Glavni junak Sam Fischer se vrača s svojimi neverjetnimi telesnimi sposobnostmi in pregrešno dragimi igračkami. Igra bo še naprej polna skrivanja, vohunjenja in tihih smrti, se pa bo po besedah razvijalcev povečal občutek kinematičnosti. Prav tako naj bi bila nekoliko daljša in kar je najpomembneje – imela bo večigralstvo, ki bo veliko pripomoglo k večji vrednosti naslova. Nočni pogled bomo uporabili v prvi četrtini 2004.

**www.ubi.com**

APZ
www.apz-zdruzenje.si
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

>>AKCIJSKA PUSTOLOVŠČINA

# LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

## Če je vampir dober fant, postane stvar zaskrbljujoča...

Temačen svet vampirjev in krutega Kaina se vrača. Serija je znana po globoki zgodbi, ki ji niso tuji potovanje skozi čas, vojna med vampirji in ljudmi, krutost glavnega krvosesa Kaina in njegov boj z lastno stvaritvijo Razielom, s katerim imata nekaj neporavnanih računov. A njuna usoda ju bo v novem delu ponovno povezala, saj jima bo pot prekrižal skupni sovražnik. Pojavljajo se celo namigi, da peklenske pustolovščine ne bosta preživela oba – le kdo bo za vedno zaprl oči?

Sicer pa bo serija sledila splošnim modnim muham, ki se ne izkažejo vedno za najboljše – pustolovski elementi se bodo močno stanjšali (upamo, da zato ne bo trpela zgodba), prav občutno pa se bo odebelil akcijski del, poln mečevanja in uporabe nadnaravnih sposobnosti. Še ena značilnost bo izjemen izgled, ki pa bo zahteval prav tak računalnik. Hm, morda pa bi do konca meseca le razmislili o tistem Athlonu 64?

**www.legacyofkain.com**

>>STRELSKA

# HOLLOW

## Ambiciozen slovenski projekt. Ki ne prihaja iz Arxla...

Ime ZootFly vam zaenkrat ne pove nič, a če nas občutek ne vara, bodo slovenski fantje, združeni v tem podjetju, kmalu postali pomemben člen igričarske industrije in morda celo presegli vse Arxlove solidne projekte. Do sedaj so bili aktivni predvsem na področju aplikacij, povezanih z arhitekturo, sedaj pa s polno paro delajo na strelski igri *Hollow*. Ta je po njihovih besedah mešanica *Doom III*, *Splinter Cell*, *Battlefield 1942* in *Hala*, mi pa bi v to elitno druščino glede na izgled dodali še *Half Life 2*. Na papirju se vse lepo sliši, torej dodajmo še kaj – šlo bi naj za povsem nelinearno izkušnjo, ki bo blestela tako zaradi grafičnega, kot tudi fizikalnega pogona, vključena bodo vozila, večigralstvo pa bo sploh eden izmed močnejših atributov. Glasbo za igro bo prispevala najslovitejša slovenska zasedba Siddharta, igra pa naj bi luč sveta ugledala konec 2004. Vsekakor bomo naslov natančneje predstavili v naslednjih mesecih.

**http://games.zootfly.com/hollow/**

# >>OPISI MODOV

NA DVD

Oči vržemo na najboljše mode.

## THE SPECIALISTS

**Za:** *Half-Life*

Ta že precej star mod je pred kratkim dočakal različico *2.0*, ki je zgladila še zadnje gubice v odlični akciji. Ponašal se je z bojem v stilu *The Matrix*, veliko pred spočetjem uradne igre, čeprav ta sedaj ne deluje več tako sveže. Prizorišča iz filmov bodo v oboževalcih vzbudila še posebno prijeten občutek že videnega, prepoznali pa ne boste le *Matrix*, temveč tudi prizorišče v cerkvi iz filma Johna Wooja, *Face Off*.

**PCFormatOcena**

Filmsko navdahnjeni mod izgleda prelestno

Počasni strežniki, kriči po enoigralstvu

"Večigralska magija, boljša od mnogih uradnih naslovov." **82%**

## GALACTIX

**Za:** *Quake*

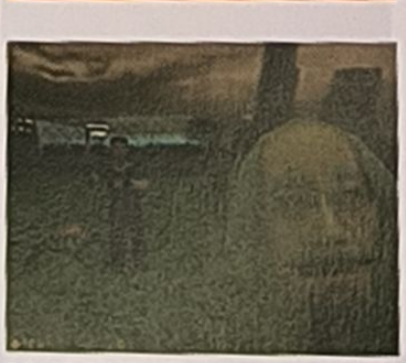
Ne gre za napako v tisku, še vedno obstajajo ljudje, ki delajo mode z originalnim srčkom *Quake*. Ta arkadni mod, ki spominja na *Raiden*, poskrbi za akcijo v slogu *Asteroids*, skupaj z vsemi pripadajočimi nagradami. Gre za tradicionalen slog iger, v kateri ima lik na voljo tri življenja, ponovno pa boste doživljali valove nostalgije, ko ste metali žetone v avtomat . Težavnost in veliko stopenj bi vas morali zaposliti za kar nekaj časa.

**PCFormatOcena**

Inovativna uporaba pozabljenega pogona

Globoka kot blatna lužica

"Prijetno zabijanje časa in nekaj drugega kot strelska igra." **69%**



## HAMMYBOB

**Za:** *Half-Life*

Vprašanje: kdaj deathmatch ni deathmatch? Morda takrat, ko se prežeči nasprotnik na desni trese, ker se boji, da boste nadenj izstrelili mutiranega prašiča. Ta osnovni dethmatch mod, ki se realizmu izmika na levo in desno, blesti zaradi odtrganega smisla za humor in impresivnega arzenala novih orožij, nad katerim bi še Gordon navdušeno prikimaval. Sem spadajo meči, bombe iz sode, in seveda liki iz TV otroških oddaj, nameščeni na rakete.

**PCFormatOcena**

Odtrgano smešna in temu primerna orožja

Težka instalacija, nekaj slabih animacij

"Slog igre je isti – občutek za humor pa povsem drugačen." **71%**

## CANNISRULES BALANCE OF POWER

**Za:** *C&C Red Alert 2*

Raje kot da bi spreminjal celotno igro, ta mod zgolj preobleče ravnovesje moči v *Yuri's Revenge* in v staro UI vdihne novo življenje. Uresniči prave strasti vsakega utopista, saj vsaka enota postane vredna nakupa, vsak narod pa ima svojo dobro stran, ki privlači k igranju, ne da bi zato koga prikrajšal za kakšno dobroto. Ta "malenkost" igre ne zasuje z dobrotami, a ravno toliko spremeni igralno izkušnjo, da vas zopet pritegne k obisku naslova.

**PCFormatOcena**

Novo eno in večigralstvo

Ne doda novih enot ali vsebine

"Absolutna moč kvari – prepustite se uravnovešenju" **75%**

Čeprav je napalm eno izmed najbolj nemoralnih orožij, je hkrati tudi nekaj najbolj impresivnega, kar smo do sedaj videli v igri. Zdi se nam, da ga kar vonjamo.

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

# BATTLEFIELD VIETNAM

DATUM IZIDA
Pomlad 2004

**V istem večeru iz druge svetovne vojne odpotujemo v Vietnam. Živele računalniške igre!**

Naj gre za filme, glasbo ali igre – vedno obstajata seznama A in B. Po čisti logiki bi bil *Battlefield 1942* na seznamu B, saj ni nikoli povzročal histerije, kot jo dandanes *Half-Life 2* in *Doom III*, nikoli ni bil na naslovnicah, a vsakdo ve, za kaj gre. Pravzaprav je eden izmed redkih igričarskih naslovov, ki je zaslovel po zaslugi dobrega glasu od ust do ust in napoved nadaljevanja je večja novica, kot bi to lahko predvideli pred dobrim letom.

Ker smo igro videli v akciji, lahko zatrdimo, da bo *Battlefield: Vietnam* eden izmed boljših razlogov za nadaljnje vrtenje Zemlje v letu 2004. Smo ljubitelji filmov, seveda pa tudi strastni igralci ter znamo na pamet recitirati najbolj znane odlomke iz filmskih mojstrovin *Apocalypse Now*, *Full Metal Jacket* in *Platoon*. Očitno so razvijalci *BFV* podobne sorte. Helikopterji prenašajo tanke preko jezer, napalm zažiga vasi, vse to pa ob glasbeni spremljavi Wagnerja in Creedence Clearwater Revival.

**Po zaslugi skritih lukenj in drugorazrednega orožja je igranje s severnimi Vietnamci povsem samosvoja izkušnja.**

**Tehnika bump mappinga je bila uporabljena za večino površin in objektov.**

Producent Reid Schneider razlaga: "Igro smo hoteli zgraditi na temeljih hollywoodske tradicije vojnih filmov, kar pomeni, da smo ustvarili svet, ki izgleda, se sliši in občuti kot Vietnam iz filmov. Je navdihnjen s Hollywoodom, a ni Hollywood. Napalm – nimam pojma, kako izgleda, prav tako kot večina igralcev ne, a vsi ga poznamo iz filmov in to je bistvo, ki smo se ga držali." In mislimo, da so zadeli v polno!

Svet po zaslugi novega grafičnega pogona izgleda silno impresivno, pri njem pa so se zatekli k podobnim trikom, kot jih uporablja pogon v *Far Cry*. A pri vzdušju svojo vlogo fenomenalno odigra tudi zvok – medtem ko je glasba med visokim letom s helikopterjem mirna, ritem ponori, ko se pričnete hitro približevati sovražnikom. Jasno je, da bo *BFV* polna impresivnega vzdušja in kar gorimo od pričakovanja, da si bomo ogledali, kaj nam bodo v mesecih dodelave še pripravili.

**PCF**

V igro bo vključenih šest različnih planetov z edinstvenimi ekosistemi, ki bodo imeli velik vpliv na učinkovitost vaše bojne strategije.

↘STRATEGIJA

# MASSIVE ASSAULT

DATUM IZIDA
Zima 2003

**Potezne strategije očitno še niso izumrle, kakor se trudi dokazati ta očarljivi primerek.**

Razvijalec Wargaming.net je ignoriral preteklost in krvave vojne ter se raje podal 150 let v prihodnost. In kaj nas čaka tam? Izjemno pametni, kot smo, smo z vojnami uničili vse vire, in se zato podimo po galaksiji ter si skušamo priboriti življenjski prostor. Toliko o svetli prihodnosti.

*Massive Assault* je v izdelavi že dolgo – njegovo življenje se je začelo sredi devetdesetih v obliki namizne igre, imenovane *Iron Age*, se nadaljevalo v obliki 2D inkarnacije za MS-DOS, sedaj pa se bo v polnem sijaju pokazalo v 3D, z 200.000 poligoni na sliko. Nadzorovali boste Združenje svobodnih narodov, uprli pa se boste zlobnim tiranom, Zvezi fantomov, ki želijo zavzeti še poslednje oslabljene kolonije na Zemlji.

Za zmago v poteznem vojaškem spopadu boste morali spretno uporabljati prednosti terena, sovražnikom presekati trgovske poti in sabotirati njihove načrte. *MA* se ne bo osredotočal na trgovanje temveč na uničevanje nasprotnika. Pozabite na rudarjenje in pogozdovanje ter se pripravite na strateško organiziranje vojaških spopadov. Vaša naloga bo braniti svoj teritorij in hkrati udrihati po nasprotni strani, ji jemati dohodke in ključne pokrajine.

To bo precej naporno delo, saj ima sovražnik marsikje nameščene enote, ki so na videz nevtralne, v resnici pa sodelujejo z njim, a tega ne veste, dokler ni prepozno. Vendar imate tudi sami skrite zaveznike, ki jih lahko razkrijete ter si tako pridobite nekaj novih enot in virov ali pa jih skrivate vse do prelomne točke vojne, ko z njimi na vso moč udarite po sovragu. Skriti zavezniki so določeni naključno, kar pomeni veliko možnosti ponovnega igranja, igra pa naj bi imela še dobro uravnoteženo večigralstvo, v katerem bo o zmagi odločalo strateško razmišljanje in ne hitrost klikanja.

***Massive Assault* nam pokaže, kako bi naj bil videti arzenal futurističnega topništva.**

Sedaj imamo do izida ravno dovolj časa, da se odločimo, ali se bomo pridružili zlobnim ali dobrim silam... Hm, kolikor se poznamo, dvoma o tem sploh ni.

**PCF.**

**Očarljiva vijolična dežela polna nasilja.**

# 26. FESTIVAL IGER

14. - 15. november 2003
Gospodarsko razstavišče v Ljubljani, hala B / B2

Na vas čakajo: smeh, zabava,
druženje, tekmovanja, predstavitve,
nagradne igre in igre za igranje.

## Za vse, ki se radi igrate, ko ni važno, koliko let imate!

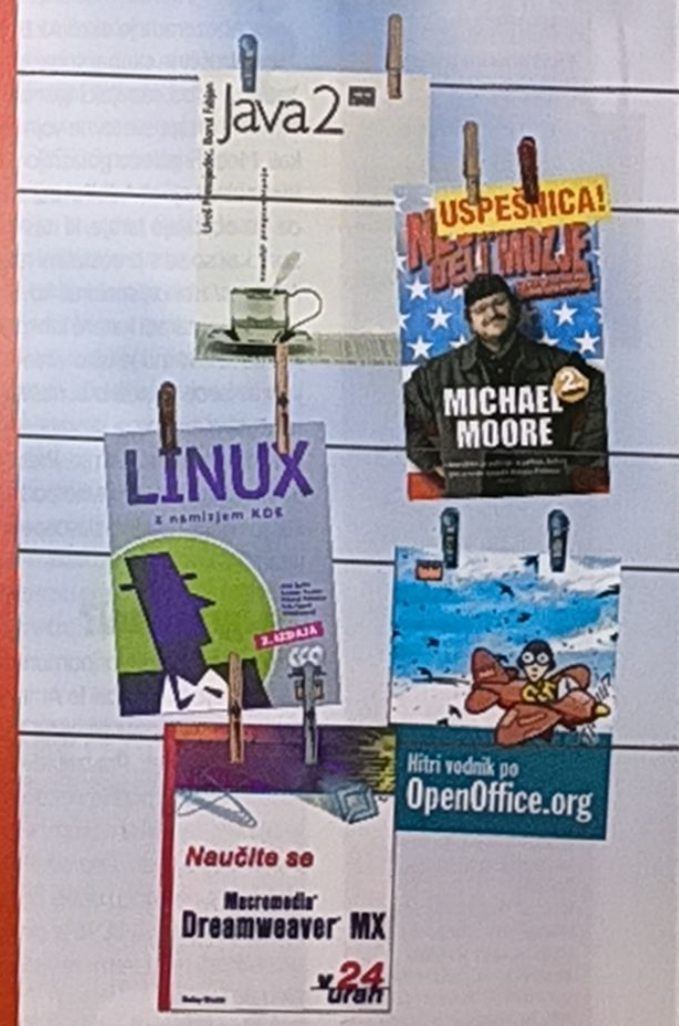
LJUBLJANSKI SEJEM
Tel.: 01 300 26 20
www.ljubljanski-sejem.si

RADIO HIT 95.6 FM
PIL
BOE

LASER PLUS
Tel.: 01 421 69 10
www.laserplus.si

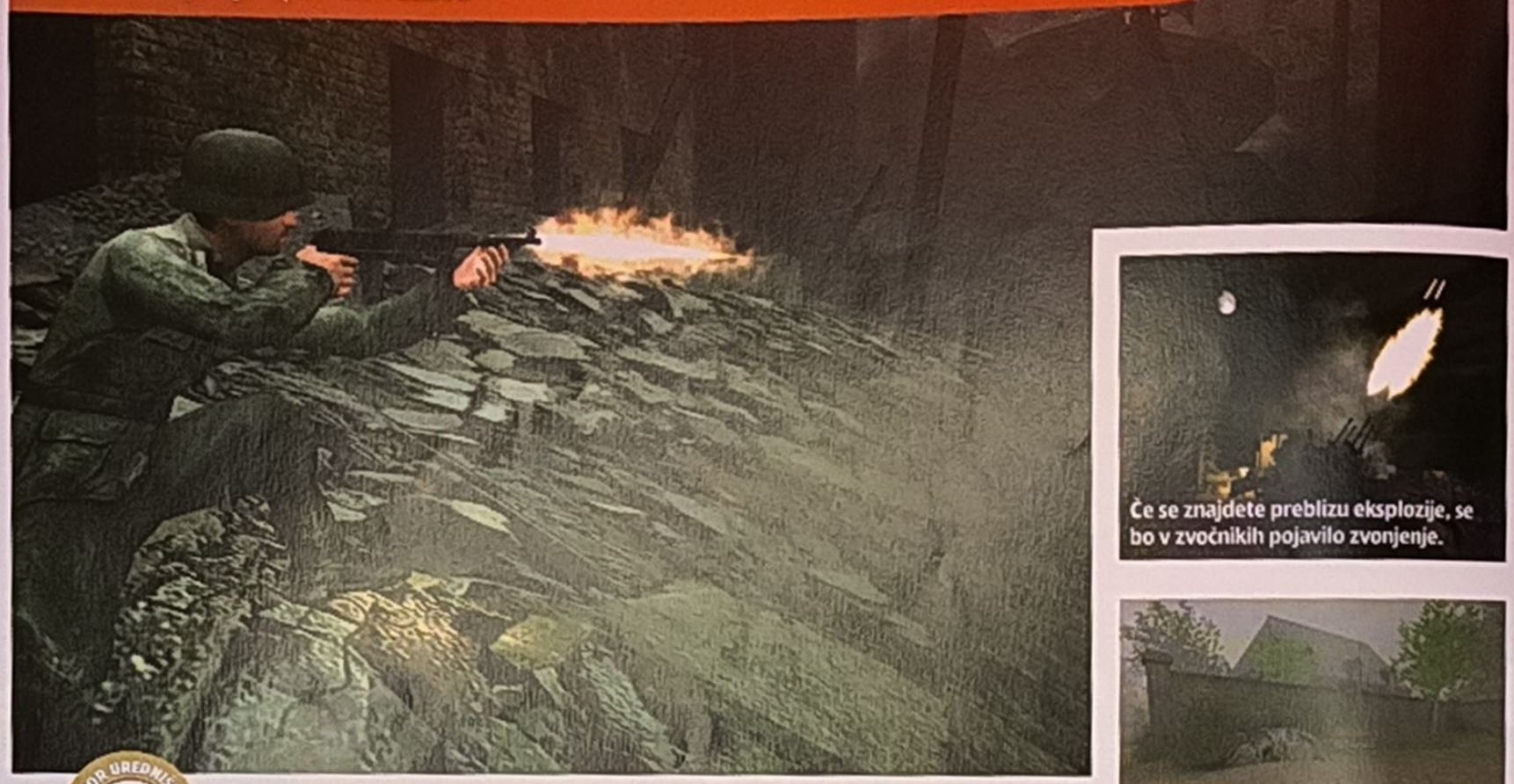
# Sveže!

Jesen / zima 2003




ZALOŽBA Pasadena®

Spletna knjigarna
Založbe Pasadena
www.pasadena.si





Če se znajdete preblizu eksplozije, se bo v zvočnikih pojavilo zvonjenje.

Stanje vaših mož lahko razberete iz barve imena. Za tega že kopljemo jamo.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat NOVEMBER 2003

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

# CALL OF DUTY

**Tomaž Bartolj spozna vse tri zaveznike. Kot vedno, vzljubi Ruse.**

**TEGA NE ZAMUDITE!**

**Pavlova hiša ne izkaže gostoljubja...**

**KAJ JE?** Ena izmed stopenj v ruski kampanji se osredotoči na pomembno poslopje sredi mesta, v katerem so si spleti gnezdece Nemci. Še posebno pridni so njihovi ostrostrelci, zato so se pomembneži odločili, da jih je treba pospraviti. Na popolnoma ruski način. Zadirčni poveljnik izbere enega izmed mož za živo tarčo in nevež mora tekati po ravnini, da lahko vi odkrijete položaj ostrostrelcev, ki nanj streljajo. Vse sloni na njegovih hitrih nogah in vaših strelskih sposobnostih. Ko boste nalogo opravili, boste zagotovo menili, da bi lahko premagali samega Zajceva.

**KJE JO NAJDETE?** Je neizogibna, čaka pa vas v drugi polovici sovjetske kampanje. Ko pospravite ostrostrelce, boste morali hišo še zavzeti in jo braniti pred nemškim protinapadom, kar jo naredi za eno izmed najpestrejših misij.

Šehezerada je okoli Ali Babe in njegove druščine skupaj spravila tisoč in eno zgodbo, razvijalci iger pa jo bodo pri tematiki druge svetovne vojne vsak čas posekali. Med mrgoleče golaznijo ničvredneže, ki bi si z zbujanjem Adolfa radi debelili denarnice, pa obstajajo fantje, ki nas osrečujejo. Spričkali so se s preostalimi razvijalci serije *Medal of Honor*, spakirali kovčke in ustvarili umetnino, zaradi katere lahko *MoH* zardeva kot deček, ki mu je ušlo v hlače. *Call Of Duty* je prav hecen – težko bi našli igro, ki bi bila tako starokopitna, a skoraj enako nemogoče bi bilo najti boljšo od nje. Predanost razvijalcev kar sije iz igre in ravno podrobnosti so tisto, kar jo naredi vredno slavospeva strelskim igram.

## Tri igre v eni?

K njeni zanimivosti pripomore tudi koncept, da "na bojišču niso bili le Američani". Nemcem so morda še večje težave povzročali Angleži in Sovjeti. Pravzaprav je zanimivo, da se je šele sedaj pojavil nekdo z idejo, ki nam je bila ves čas pred nosom. V praksi to prinaša lepe stvari. Čeprav smo dobili eno igro, boste na koncu dobili občutek, kot da ste pravkar dokončali tri. To je posledica popolne raznolikosti med tremi velesilami, ki so grdo gledale Berlin.

Na eni strani imamo odlično oborožene Američane in Angleže na drugi pa z malo več kot fračami opremljene Sovjete. Vsaka izmed strani ima svojo kampanjo, ki med seboj niso povezane, le cilj – dokončno uničenje ljubiteljev jabolčnega zavitka in kislega zelja – je isti.

Fantje iz ZDA so precej akcijsko usmerjeni, kar pomeni delovanje v skupini, uporaba izdatne količine streliva in eksperimentiranje. Eksplozije so na dnevnem redu, prav tako poskusi junaštva, a glavo kljub temu raje držite pri tleh, sicer vam jo bodo tja trajno postavili Nemci. Realizem se v igri dviga skupaj z izbrano težavnostno stopnjo in je nedvomno na višji stopnji kot pri *MoH*. Če imajo Nemci strojnico, vi pa navadno brzostrelko, prekleto pazite, kje boste kazali svojo beticо. Sekunda ali dve izpostavljenosti pomenita gotovo smrt, zaradi česar je potrebno spretno uporabljati vse tri drže (stanje, klečanje in ležanje) in predvsem približevanje pogleda. Čeprav ste pri opazovanju skozi merilnik precej manj okretni, se vam zaradi večje natančnosti to večkrat izplača, predvsem kadar imate opravka s stacionarnim sovražnikom, ki ima ognjeno premoč. Nadzor je preprost, a prav zato, ker razvijalci niso kompicirali, je užitek med igranjem toliko večji. Poleg naštetega pride prav še sklanjanje v stran, saj ste tako bolj zavarovani, hkrati pa drža ne bo vplivala na vašo učinkovitost pri streljanju.

Američanom so podobni Angleži, le da vas bodo tukaj obkrožali elitnejši borci, a v bolj skromnem številu. Velikokrat boste delovali za sovražnikovimi linijami in boste zadolženi predvsem za sabotaže. Medtem ko je večina nalog na nivoju igre, pa so predvsem tiste, v katerih ste sami, šibkejši člen verige.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Activision
**Splet** www.callofduty.com
**Min** P4 1 GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
**Opt** 64Mb 3D kartica

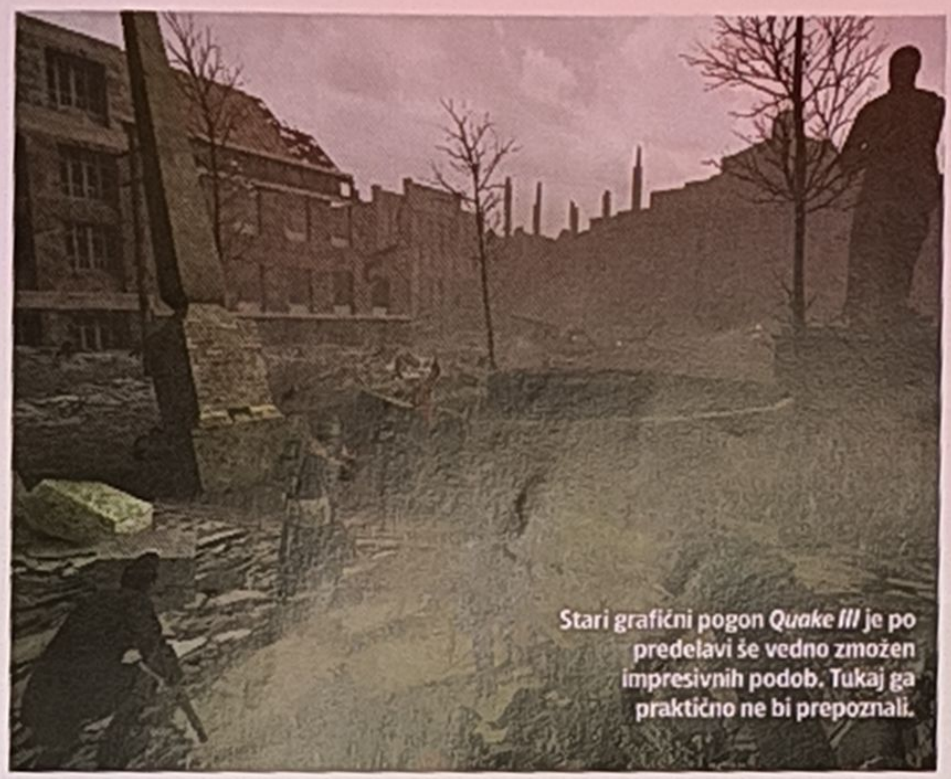
**PORABITI V VSAJ** 40 URAH

**ČISTA RESNICA**
Posnetke za zvok ob vstopu metka v človeško telo so dobili s streljanjem v (mrtvo) govedo.

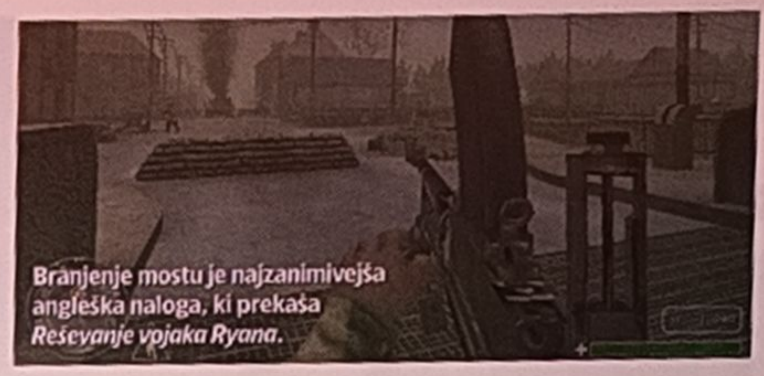
## Mesto ob Volgi

Ko se pretolčete skozi angleško govoreči del zavezništva, vas čakajo Sovjeti – verjetno naj-

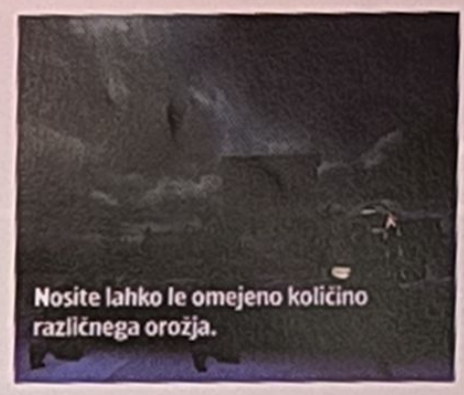
**VAŠA PRVA URA**
**LJUBILI BOSTE** ↗ Glasbeno in zvočno podlago ↗ Vzdušje ↗ Pravšnjo mero realizma
**SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Nesmrtnost junakov ↙ Difficulty ↙ Nezmožnost odpiranja vrat



Stari grafični pogon *Quake III* je po predelavi še vedno zmožen impresivnih podob. Tukaj ga praktično ne bi prepoznali.



Branjenje mostu je najzanimivejša angleška naloga, ki prekaša *Reševanje vojaka Ryana*.



Nosite lahko le omejeno količino različnega orožja.

težje pričakovana stran, ki so se je doslej izogibali kot garjavega psa. Da so s tem delali ogromno napako, je jasno že po uvodnih trenutkih, ko zagledate goreči Stalingrad in se napotite po prvi vzpetini. Sovjetska kampanja je v bistvu film *Sovražnik pred vrati*, pretvorjen v igro. Vaša edina naloga je braniti Stalingrad, a to ni ravno opravilo, ki bi ga opravili z levo roko. Sovjeti so skorajda popolnoma neoboroženi in med bojem si boste še najlaže pomagali z orožjem pobitih Nemcev. Naloge na ruski zemlji pa so raj za ostrostrelce – kukanje skozi daljnogled je pač način preživetja.

Igra prikaže ta del vojne tako realistično, da vam bo postalo jasno, zakaj so Sovjeti popili toliko vodke. Bitke so resnično orjaške, v nekaterih situacijah pa se v akciji hkrati znajde tudi nekaj sto mož. Če dodamo dejstvo, da tudi zvočniki ves čas proizvajajo pohvale vredne žvižge eksplozij in krike umirajočih, si lahko predstavljate, kako vrhunsko je vzdušje v igri. Tudi drugače je glasba popolna mojstrovina in se čudovito zliva z zvočnimi učinki ter tako vzbuja natančno tiste občutke, ki smo jih vajeni iz najboljših filmov o drugi svetovni vojni.

Skriptiranost je srednje ime celotne igre, in čeprav tak koncept pokoplje možnosti različnega reševanja istega problema, naredi za igro več dobrega, kot je Tito v najboljših letih storil za Jugoslavijo. Eksplozije tik pred vašim nosom, strmoglavljenje letal, nepričakovani vdori Nemcev in umirajoči kolegi vam bodo kri po žilah pognali s tako hitrostjo, da boste lahko srce prestavili v prosti tek. Ali se spomnite občutkov med prvim igranjem *Half-Life?* V veliko trenutkih se boste tukaj počutili natanko tako.

## Povej kakor je

Igra se osredotoča le na boj in ne mori z neumestnimi ugankami, iskanjem skritih predmetov na nemogočih mestih, nakladanjem o nadnaravnih pojavih... Preprosta čista akcija iz druge svetovne vojne, ki vam skozi celoten potek igre da vedeti, da ste dejansko le majhen koleček v velikanskem organizmu. Tega so zaveste, ko okoli vas pade nešteto mož, pa se zaradi tega ne prekine nobena misija ali zganja velik halo. To je pač vojna in če bi padli vi, bi to le redki opazili. Na koncu posameznih misij bodo vaše vrste praviloma zdesetkane, pri Sovjetih pa je vključenih toliko vojakov, da si niti ne boste zapomnili določenega priimka ali obraza, preden se bo ta znašel krvav v blatu. Na soborce ne morete vplivati – vse je prepuščeno umetni inteligenci, ki je precej spodobna, a zoprno vztraja pri tem, da z akcijo čaka, dokler se vi ne premaknete povsem v ospredje.

*CoD* je odlična, vendar na našo srečo ne popolna – kot je v *PCF20* povedal Piotr Sitarski, bi takšna igra uničila civilizacijo, kot jo poznamo. Moteče je, ko vidite, kako glavni liki stopijo v eksplozijo ali nanje streljajo, pa preživijo zato, ker tako narekuje skriptiranje. Tudi neinteraktivnost okolja daje čuden občutek – ne morete razbiti niti kozarca, kaj šele, da bi odprli vrata. Ozko začrtana pot je močno občutna, glasovno igranje (predvsem rusko) bi ponekod lahko bilo boljše, način za enega igralca pa boste najbolj vneti lahko dokončali v enem samem koncu tedna (nasvet –igre se nikakor ne lotite na najlažji stopnji). A kljub vsemu gre za igro, za katero smo neizmerno srečni, da bo postala serija.

**PCF**

## NA KOLESIH

**Vsakdo ima kdaj dovolj pešačenja!**

**V vsaki izmed kampanj je nekaj popolnoma drugačnih nalog, ki hitro razbijejo kakršno koli misel na monotonost. Pri Američanih boste sedli v zdelanega VW, ki ga bo vozil vaš nadrejeni, sami pa boste s pomočjo kolega pometli z Nemci. Pri Angležih se boste zavihteli na prikolico tovornjaka, ki je do roba naložen z metalci raket, ki kar iščejo eksplozije nemških avtomobilov in se namestili za protitankovski ter celo protiletalski top. Največjo sladico pa zopet hranijo Rusi – v zadnjih dveh nalogah boste prevzeli popoln nadzor nad tankom, s katerim boste lahko uničevali vse, celo hiše. Briljantno!**

## PCFormatOcena

Najboljša strelska igra na temo 2. svetovne vojne

Za opevanje bi potreboval 20 strani

**MOD MOŽNOSTI**
Namenskih orodij še ni, a mode pričakujemo

**VEČIGRALSTVO**
Internet in LAN

**"Kot bi združili najboljše vojnih filmov in iger. Fantastična."**

**93%**

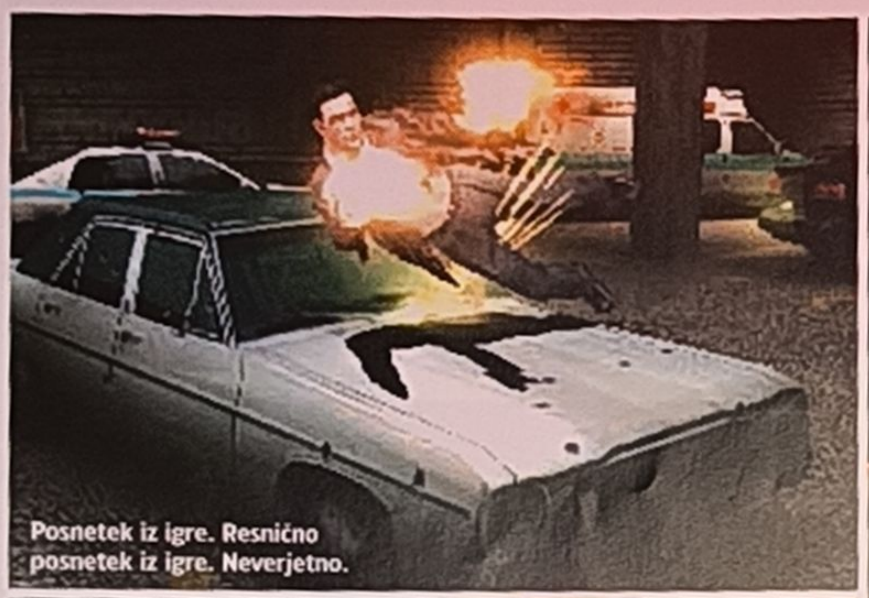
## POGLED DRUGAM

NACISTIČNI NEMCI VAM NISO PRI SRCU? V TEH JIH BOSTE POBILI NA PRETEK...

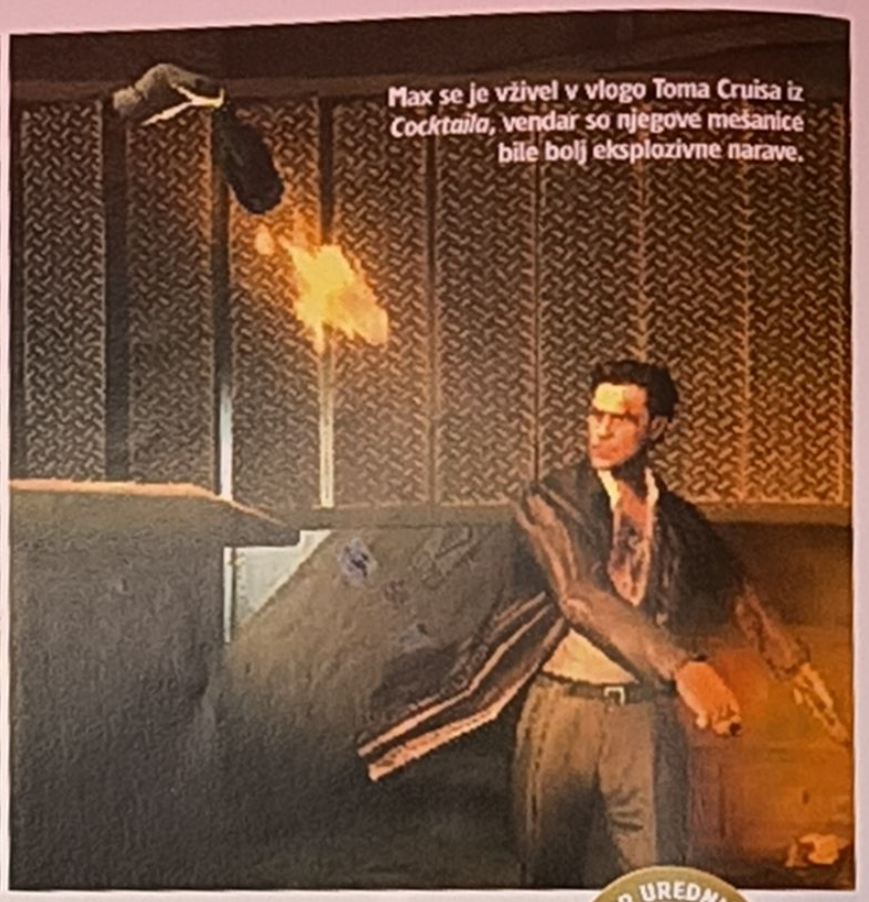
>> **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN** 92%

>> **BATTLEFIELD 1942** 84%

>> **ALLIED ASSAULT** 94%



Posnetek iz igre. Resnično posnetek iz igre. Neverjetno.



Max se je vživel v vlogo Toma Cruisa iz *Cocktaila*, vendar so njegove mešanice bile bolj eksplozivne narave.

Mona je pomemben lik v igri – nekaj časa boste celo igrali v njeni vlogi.

Med uporabo dveh ingramov na strelišču ni časa za bullet-time.

↘TRETJEOSEBNA STRELSKA

# MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat NOVEMBER 2003

**Predhodnik je s kinematičnimi strelskimi sekvencami revolucioniziral zvrst. V ekskluzivnem opisu za *PCF* vas Dan Grilliopoulos popelje nazaj v Paynov svet.**

## STRANI OBOŽEVALCEV

**MAX PAYNE SOURCE**
**www.maxpaynesource.com**
The Source je dom najboljšega foruma za igro *Max Payne*, v katerem boste vedno najprej izvedeli o novih modih ali popravkih.

**PAYNE REACTOR**
**www.paynereactor.com**
Dobra stran, ki vsebuje izbiro modov za obe igri, kakor tudi koristno stran z novicami.

**ABSOLUTE PAYNE**
**www.absolutemaxpayne.co.uk/index.htm**
Stran se lahko pohvali z rešitvijo izvirnika, kakor tudi s pregledom vseh značilnosti obeh iger.

**MAX PAYNE DEMO**
**www.fileplanet.com/index.asp?file=64316**
Sicer ne igre za stran oboževalcev, a če niste izkusili prve igre, je dober stran za začetek. Celotna igra bi naj bila v trgovinah konec leta na voljo za znižano ceno.

Vsi poznamo *Maxa Payna*. Leta 2001 se je v počasnem posnetku, izmikajoč se kroglam, prebil na zaslone naših PC-jev. Preprosta strelska akcijska pustolovščina je s kombinacijo prebrisanih posebnih učinkov in uravnoteženega orožja postala vrhunska igra. K njeni odličnosti sta pripomogla tudi odlična zgodba in scenarij – inteligenten dialog, dobra povezovalna zgodba in fantastični preobrati so obdržali igralčevo pozornost kljub dejstvu, da je bila UI včasih preveč prisiljena, okolje pa več ali manj nespremenjeno.

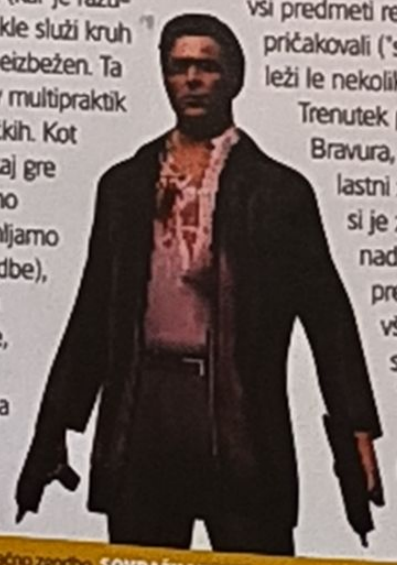
Na srečo vam lahko potrdimo, da uspeh Maxu ni udaril v glavo, čeprav je po njegovem videzu ob odhodu iz bolnišnice na začetku igre jasno, da ga je udarilo nekaj drugega. Po kaosu iz prejšnje igre se je vrnil v akcijo, pa vendar nadaljevanje te igre/filma prične v bolnišnici. Nato se pričnejo spomini na dogodke pred tem. Uvodni del je tako pregled celotne igre in vam na hitro razloži, kaj se je spremenilo in kaj ne.

### Ljubezen na prvi strel

*Max Payne 2* je v bistvu preprosta ljubezenska zgodba. Max ljubi Mono. Max prijateljuje z Jimom, Vladom in Westertonom. Jim in Westerton ne marata Mone (kar je razumljivo, glede na to, da si dekle služi kruh z ubijanjem ljudi). Kaos je neizbežen. Ta pravljica je nato vstavljena v multipraktik in postrežena v užitnih koščkih. Kot pri filmu *Memento*, tudi tukaj gre za preprosto zgodbo s čudno kronologijo, saj Maxa spremljamo med bolnišnico (konec zgodbe), kjer je neoborožen in tarča morilca, do začetka zgodbe, ko raziskuje umor enega izmed sodelavcev Vladimirja Lema.

Ko se Max spravi iz bolniške postelje, je tako jasno, da je tip precej obdelan. Njegov obraz je vidno poškodovan, vendar je vidno tudi, da je izgubil tisti mladostni šarm. Sedaj je videti utrujeno in veliko bolj realistično. Popravljen grafični pogon okolja prikaže izredno – lokacije, na katerih se nahajate, so predstavljene vrhunsko in vanje nikoli ne boste podvomili. Poznejše zunanje stopnje se ponašajo z izrednim osvetljevanjem in teksturami, uporaba fizikalnega pogona Havok pa pomeni, da okolje in vsi predmeti reagirajo skoraj tako, kot bi pričakovali ("skoraj" zato, ker naokrog leži le nekoliko preveč kartonskih škatel).

Trenutek pozneje Max spozna Jima Bravura, policijskega poročnika po lastni želji (bil je pomočnik šefa, a si je znižal čin) in obsedenca nad bonsai. Tip se nam predstavi s pomočjo še enega všečnega filmskega trika, ki so ga avtorji pobrali iz Tarantinovih *Reservoir Dogs* – zaustavljena slika s prikazom njegovega imena. 30 sekund pozneje je Jim



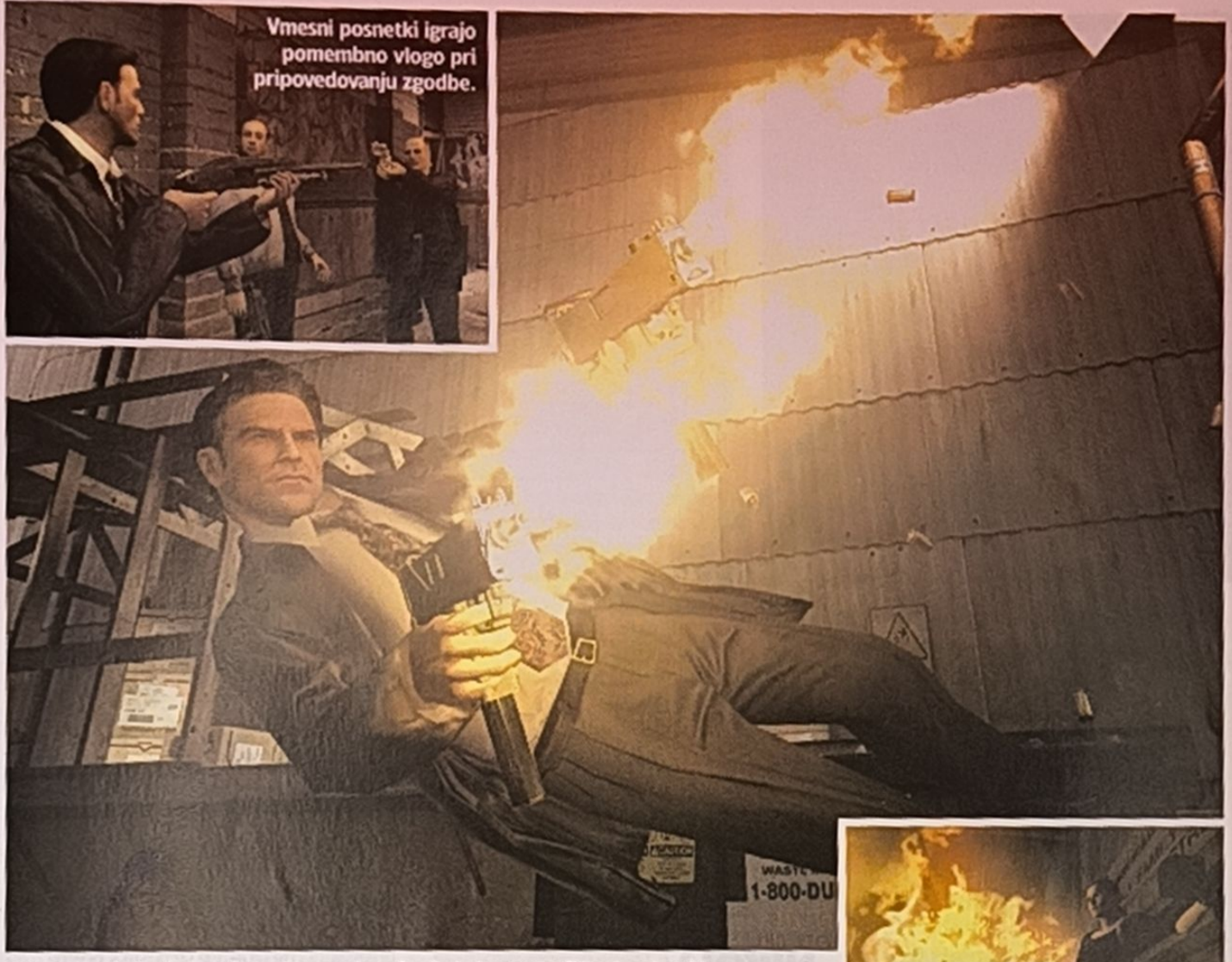
**KAR MORATE VEDETI**
**Založnik** Rockstar / Take 2
**Splet** www.maxpayne.com
**Min** 1 GHz Pentium III/Athlon, 256Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** 1.4 GHz P4/Athlon, 512Mb, 64Mb 3D kartica

**PORABITI V VSAJ** **16** URAH

**ČISTA RESNICA**
Kroge pobrani od policistov v NYC večkrat umrejo od srčne kapi in ne od strelov na ulicah.

**VAŠA PRVA URA**
**LJUBILI BOSTE** ↗ Izboljšan bullet-time ↗ Uravnoteženost igre ↗ Izredno privlačno zgodbo **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Padanje z balkonov

Vmesni posnetki igrajo pomembno vlogo pri pripovedovanju zgodbe.




**Obrazna mimika je izvedena do popolnosti – če le imate grafično kartico, ki vam jo bo lahko prikazala.**

mrtev – umorjen v slogu Final *Destination*. To spoznanje o njegovi bližajoči se smrti vas bo preganjalo vsakič, ko ga srečate v sporninih, ki tvorijo dve tretjini igre. Vse skupaj je narejeno zelo učinkovito, tako da na tipa resnično ne boste pozabili. Tudi svoje partnerke, Westertonove ne, potem ko jo najdete v mrtvašnici, kar skupaj s spominom vašega streljanja nanjo lepo zaokroži paket. Seveda se ne spominjate, zakaj. In takrat se igra prične. Tokrat od začetka.

## Novosti na obzorju

Kaj je torej ubilo vaše sodelavce? Tako vam, kot tudi vašim sovražnikom, je na voljo pet novih orožij. Tukaj so MP5, polavtomatska pištola, ki bo znana oboževalcem *Counter-Strika* in Striker, avtomatska šibrovka, podobna tisti v *Deus Ex*. Kljub novim orožjem pa ostajajo stara najbolj učinkovita – še vedno ni večjega užitka, kot ujeti pravi trenutek za uporabo puške z odžagano cevjo. Seveda pa je za raznolikost igre pohvalno dejstvo, da so orožja dovolj kakovostna, da boste med igranjem pogosto preklapljali med njimi. Granate in napad prsa-ob-prsa se sedaj uporabljajo s pritiskom na gumb za alternativni ogenj, tako da jih lahko uporabite tudi takrat, ko držite pištolo, kar je priročno in odpravi pomanjkljivost izvirnika.

Spremenjeni so tudi težavnostni načini. Na normalni težavnostni stopnji imajo sovražniki spreminjajočo se UI, saj bodo nekaj časa nastopali odlično, nato lažje, v nadaljevanju pa vedno bolje. Na drugih težavnostnih stopnjah so sovražniki resnično premeteni, pa tudi število možnosti za shranjevanje je omejeno. Tukaj je tudi način New York Minute, v katerem se morate v najkrajšem možnem času prebiti skozi vsako stopnjo, kakor tudi način Dead Man Walking, v katerem je edini cilj preživeti kolikor je le mogoče dolgo in v katerem boste deležni nekaj resnično neverjetnih trenutkov z bullet-time.

## Umetna inteligenca

Še enkrat je potrebno poudariti, da so umetno inteligenco občutno izboljšali. Ne gre več za naključne in hitre strelske spopade vsakič, ko se s sovražnikom znajdete v isti sobi; sedaj jim lahko odvrnete pozornost, jih pošljete v napačni smeri, vendar bodo tudi oni vas poskusili obkoliti ali ujeti v navzkrižni ogenj na podoben način. Skozi igro boste srečali večje število računalniško nadziranih likov, ki pa v večini primerov niso sovražno nastrojeni – od prostitutk, upokojencev do mafijskih vojakov, ki so oboroženi in vam bodo skušali pomagati (no, vsaj nekaj časa).

*Max 2* ima nekaj značilnosti, ki niso popolne: pravzaprav gre za obnovitev dve leti stare igre, na kateri je opaziti, da je veliko prestala. Nekatere strelske sekvence so predolge, igra pa tudi ni tako dolga, da je ne bi mogli dokončati v enem samem, sicer adrenalina polnem koncu tedna. Tukaj je tudi stari problem umiranja zaradi padanja. Kljub temu pa prinaša *Max Payne 2* veliko možnosti za ponovno igranje, na voljo je več težavnih stopenj in načinov, igra pa je resnično vrhunsko doživetje, pa čeprav ni takšna revolucija, kot je bil izvirni *Max*.

**PCF**

## SANJE SE LAHKO URESNIČIJO

Razen krvavega začetka v bolnišnici in vizij, ki smo jih opisali v glavnem tekstu, ima Max sanje, podobne tistim v izvirniku. V večini sanj glavno vlogo igra Mona Sax, sanje pa so posnete na drugačen način kot celotna igra ter so tako videti bolj neresnične. Še posebej se vam bo v spomin vtisnil prizor, v katerem Max steče skozi zaporniško celico, v kateri je bila zaprta Mona, in sreča več različic sebe, ki se obnašajo nevrotično, paranoidno in tako naprej.

## BULLET-TIME

**Izvirno ali ne, zadeva je še vedno spektakularna, kot nekdaj.**

Bullet-time je bila najbolj spektakularna značilnost prvega *Max Payna*, saj je drugače igralcu v vlogi navadnega smrtnika dala prednost pred računalniškimi nasprotniki. Posodobljena različica ima štiri izboljšane elemente. Najprej so izboljšali izmikanje kroglam v počasnem posnetku in vam tako dali več možnosti za manevriranje. Kot drugo, več nasprotnikov kot ubijete, bolj intenzivni postanejo spopadi v bullet-time, kar nakazuje rumena barva v merilniku v spodnjem levem kotu zaslona, s čimer dobite še hitrejše reakcije v primerjavi s sovražniki. Tretjič: ko je Max "v zoni", se kamera prične obračati, zaradi česar je igra še bolj podobna *Matriku* kot poprej in zaradi česar lažje vidite, koga bi naj naslednjega ustrelili. In nenazadnje, uporaba bullet-tima z ostrostrelsko puško občasno da pogled kamere, ki sledi krogli, dokler se ta ne zarije v glavo nekoga, kar je še ena izredna demonstracija vrhunskega fizikalnega pogona v *MP2*.

## PCFormatOcena

Izredna zgodba, prelepo obnovljena

Prekratka in z nekaj manjšimi težavami

**MOD MOŽNOSTI**
Nov MaxEd omogoča lažje ustvarjanje stopenj

**VEČIGRALSTVO**
Zaporedno igranje v načinu Dead Man Walking

"*Max* je pristreljal številne obožavalce nazaj na svojo stran. Zasluženo."

**91 %**

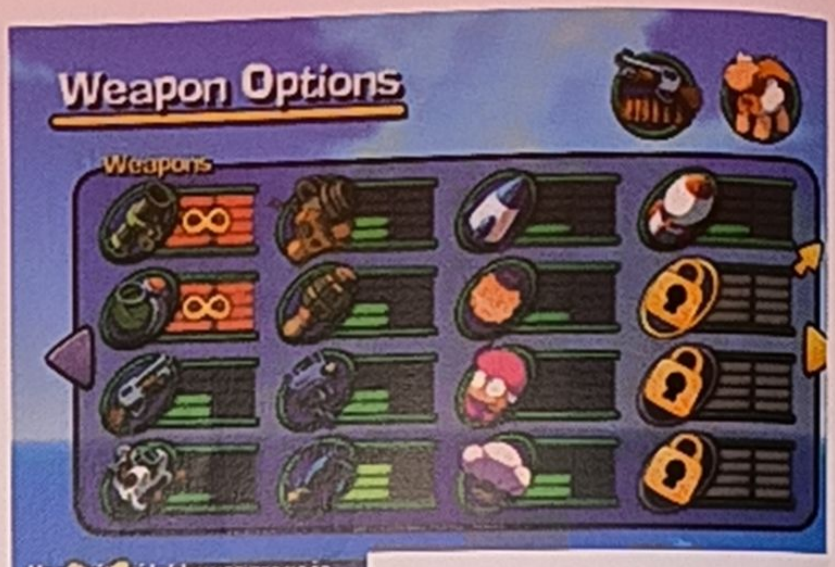
## POGLED DRUGAM

IŠČETE VELIKO ŠTEVILO TRUPEL OB SPOPADU EDEN-NA-ENEGA? NE IŠČITE NAPREJ...

>>**HALO 2** 90%

>>**NO ONE LIVES FOREVER 2** 87%

>>**PCF PISARNA OB ROKU ZA ZAKLJUČEK REVIJE** NEOCENJENO




Nastavite si lahko vse mogoče in tako dobite igro s čisto svojstvenim prizvokom.

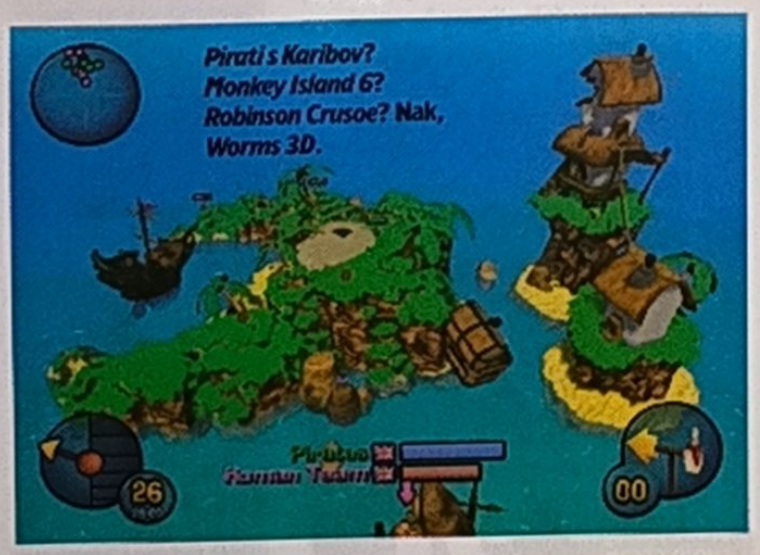
MISELNA ARKADA

# WORMS 3D

**Aljoša Hancman se sreča s črvi. Na srečo ne v krsti.**

Če bi serijo računalniških iger *Worms* preimenovali v *Humans* in deževnike zamenjali z ljudmi, bi jo nasprotniki nasilja v igrah gotovo razglasili za eno najbolj krvoločnih iger vseh časov. Oprah bi imela kaj nakladati o vplivu nasilja na krhke dušice naših najmlajših, starši bi se zgražali, duhovniki zganjali izganjanje hudiča nad trdimi diski in serija se ne bi prodala v večmilijonski nakladi. Me prav zanima, kaj bi o tem imeli povedati sami deževniki. Verjetno bi jim bila igra *Humans* precej bolj zabavna.

A pustimo opis človeške različice za kdaj drugič. Po tem, ko je zadnji del serije, *Worms World Party* (*Worms Blast* je bil korak v drugo smer in ga ne štejemo), storil praktično vse, kar se v dveh dimenzijah storiti da in kljub temu prinesel (pre)malo novitet glede na predhodnika, so se avtorji odločili za edini korak, ki jim je še ostal – črve so prestavili iz sveta dolžine in širine v popolnejši svet, kjer obstajajo vse tri dimenzije. A to zdaj pomeni, da smo dobili še eno tretjeosebno strelsko igro, kjer v vlogi črva z metalcem raket v zobeh maščuješ smrt svoje življenjske sopotnice in/ali rešuješ svet pred nadvse žalostno pogubo? Na srečo sploh ne. Sam sistem igranja se ni spremenil niti za dlako.




**KAR MORATE VEDETI**

Založnik Sega Splet www.worms3d.com
Min PIII 800 MHz, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt P4-1 GHz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

PORABITI V VSAJ **NIKOLI**

ČISTA RESNICA
Deževnik ne prileze iz luknje zaradi dežja – pod vodo lahko preživi nekaj tednov.

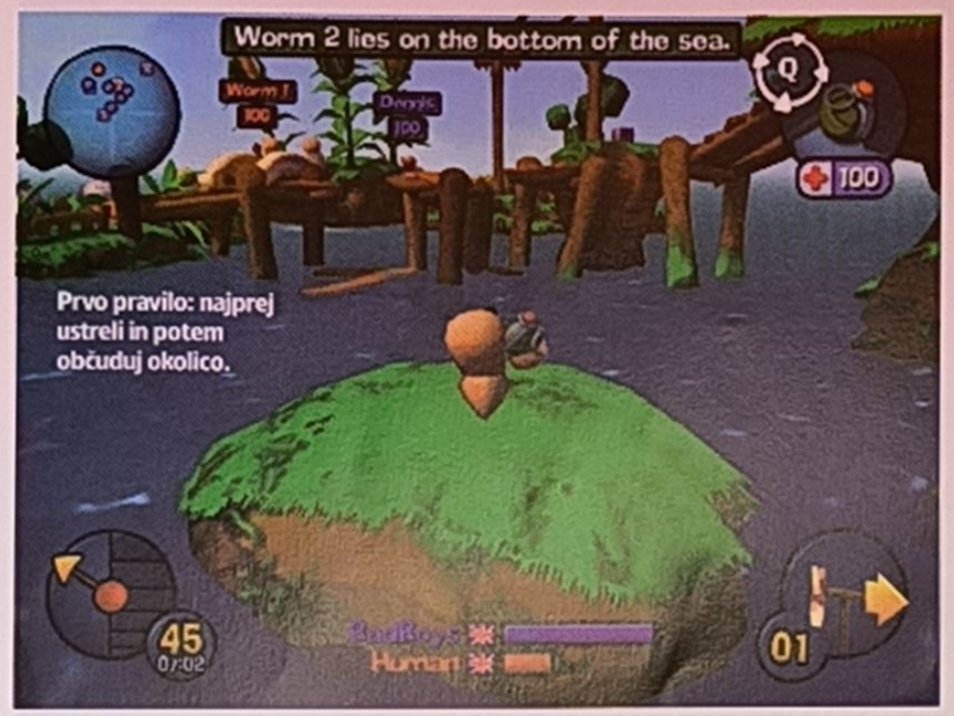
## Radost uničevanja

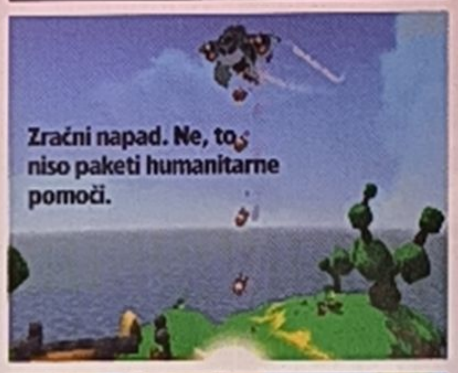
Naj naredim kratko obnovico za tiste, ki so vas pred desetimi leti pomotoma zvili skupaj s preprogo in vas našli šele te dni: Na čelu svoje majhne, a z mučilnimi napravami vseh (amp-ak res vseh) vrst do mlečnih zob oborožene četice glist, morate zradirati z obličja zemlje-vida nasprotnikovo četo. Da bi tudi on dobil priložnost storiti isto nečednost vam, poteka klanje po potezah. Vsakič dobite na voljo določen čas, v katerem s črvom, ki je na vrsti, naredite pač čim večmilijonsko škodo, nakar se prestavite v vlogo opazovalca. Včasih je to drugo početje celo bolj adrenalina polno kot prvo. Kot da bi vas cel teden stradali, vas zvezali in nato vpričo vas metali ob zid marelične cmoke.

Če že v dveh dimenzijah zavoljo vetra, ki je kot zakleto vedno pihal tja, kamor ne bi smel, in zavoljo razgibanega terena, dostavljanje takšnih in drugačnih eksplozivnih teles med ušesa nasprotnika ni bilo najpreprostejše početje, je le-to zdaj še za nekaj nians zahtevnejše. Poleg mirne roke in odličnega občutka za sprožilec je tukaj lastnost vsakega junaka še dobra prostorska predstava. Izkušnje iz *Quaka* in druščine bodo vsekakor prišle prav, ljub temu pa vam nekaj minutk prilagajanja ne uide. Če se boste s prvim strelom nesrečno "samomorizirali", se ne sekirajte, tudi, khm, opisovalec je to počel. Po nekaj izstreljenih raketah boste vihteli bazuko kot ActionManov izgubljeni brat, verjemite mi na besedo.

Pri prilagajanju na obširnejši svet vam bo v pomoč in predvsem v zadovoljstvo nova možnost igranja kampanje. Tu se boste skozi vrsto nalog lepo postopoma priučili vseh sposobnosti pravega črvjega mojstra, nosilca črnega pasu v lučanju granat in minerstvu. Prav ta del igre najlepše predstavi, kaj pomeni tista dodatna dimenzija. Stopnje so tu namreč oblikovane tako fantastično, da boste ožemali slinček na začetku vsake in jo nato končali samo zato, da bi videli, kakšna bo naslednja. Avtorji so res spustili domišljijo z verige. Vse se začne z invazijo na Normandijo v slogu malce karikiranega *Medal Of Honor*, gre preko vaše računalniške mize, streh nebotičnikov New Yorka, gusarskih ladij, pa vse do

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Luštno 3D preobleko, Nastavljivost vsega, Veliko orožarno SOVRAŽILI BOSTE: Malce togo kamero, Kratkotrajnost enoigralskega načina





samega pekla žarečega, smrdečega.

In vse to vam bo izrisoval hrustljavo simpatičen grafični pogon. Okolica je res polna podrobnosti in predstavljena z risankastim slogom, ki je več kot primeren za igro z deževniki v glavnih vlogah. Sicer pa si oglejte slike, ki, kot običajno, povedo več, kot moje nakladanje.

## Črvivo jabolko

Je sploh šlo kaj narobe pri kuhanju tele igre? Tako kot pri vseh igrah serije *Worms*, tudi ta del ni ravno namenjen enemu igralcu, ampak zaživi šele ob prisotnosti vsaj še enega dodatnega zabave željnega osebka. Sicer boste samotarji našli nekaj kratkotrajne sreče in zadovoljstva v zgoraj omenjenem načinu "Campaign", a tisto pravo je režanje v obraz objokanega soseda, tik preden primažete njegovemu zadnjemu črvu petsto kilogramsko klofuto s kijem za baseball.

Poleg tega bi se pri Team 17 lahko za odtenek ali šest bolj "zašvicali" pri izdelavi pokrajin. Daleč od tega, da bi bile slabo sestavljene, ravno nasprotno, tisto kar moti, je njihovo malo število. Sicer se lahko, tako kot pri predhodnikih, odločite tudi za naključno sestavljene stopnje, a če je to funkcioniralo zelo dobro v dveh dimenzijah, se v treh ne obnese najbolje. Računalnik pač nima dornišljije, da bi lahko sestavil pokrajino tako ljubeče natančno, uravnoteženo in dornišljije polno, kot človek. Majhna prednost je, da lahko dodatne zemljevide odklenete skozi opravljanje misij v načinu za enega igralca, a grenko pomanjkanje ostaja.

Še nekaj nas je motilo. "Evo, zdaj ko je začel s črno serijo, pa ne bo utihnil." Bom, ampak tole moram pa res vreči z duše. Vrtenje pogleda z miško ima namreč malo čudno omejitev – ko naletite pri obračanju na oviro, se bo kamera za njo zataknila in ne bo več hotela naprej. Morda se sliši logično, ampak ko boste po mojstrskem metu nindža vrvi nerodno zgrmeli v prepad preprosto zato, ker gospod snemalec ni blagovolil zasukati kamere tja, kamor ste se namerili pred odskokom, vam ne bo ravno vseeno.

A, ker bi bilo netaktno zaključiti opis tako odlične igre s črnim oblakom, mi dovolite, da v telegrafskem slogu spet prikličem sonce: popolna nastavljivost igralnih možnosti, možnost igranja prek Interneta ali mreže, leteči raketni nahrbtnik, eksplozivne banane in na tone podobno bizarnih orožij, s katerim lahko ozemlje in predvsem vse, kar po njem leze, razstavite na prafaktorje. Bo dovolj?

Danes že pravzaprav ni več "ploščate" uspešnice, ki je avtorji ne bi raztegnili v tri razsežnosti. Za malo katero pa bi lahko rekli, da je to pridobitev dodatne dimenzije prenesla tako dobro, kot *Worms 3D* (ravno sem se spomnil – poceni prodam *Lemmings 3D* in *Earthworm Jim 3D*). Hektolitri zabave, ki so bili do sedaj sinonim za serijo iger o militantnih glistah, so ostali praktično nedotaknjeni, medtem ko je divja simpatičnost glavnih igralcev stopila še kakšno stopnico višje. Kar bi moral biti zadosten razlog, da si vsi ljubitelji *Worms* še to sekundo obujete športne copate in odskakljate do prvega prodajalca digitalne sreče po svoj izvod najnovejše pridobitve serije. **PCF**

## KRATKA ZGODOVINA ČASA

**Vse se je začelo takole. In bilo je zabavno.**

**Se zavedate, da so nam Team17 servirali že deseto igro v seriji *Worms*? Madona, še slovita *Ultima* ni prišla tako daleč. Vse se je začelo davnega leta 1994 s prvimi *Worms*. Tri leta kasneje je po nadgradnjah *Worms Reinforcements*, *Worms United* in *Worms Directors Cut* udarilo pravo, precej polepšano nadaljevanje s preprostim naslovom *Worms 2*. Če smo odkriti, od takrat pa do izida *Worms 3D* ni bilo več nekega ogromnega napredka. *Worms Armageddon* (1999) in *Worms World Party* (2000) sta sicer prinesla nekaj manjših novosti, a serija je bila že več kot potrebna sveže fasade.**

**Črni ovci v družini deževnikov (eh?) sta *Worms Pinball* (samo za PlayStation) in pa *Worms Blast*, kjer gre pri prvem za navaden fliper, druga pa je dokaj povprečno zabavna zbirka miselnih in spretnostnih iger za dva igralca.**

## TV REKLAMA

Danes se preizkušanja iger lotevamo po najnovejših metodah.

**Testi v naših laboratorijih so neovrgljivo potrdili tezo o tem, da igralnost ni izginila. Prvo skupino ljudi smo nepredušno zavarili v sobo s sodom piva, dve mavrečkama neoluščenih arašidov in igro *Worms World Party*, ki jo vidite na levi strani črte, drugo skupino pa v sosednjo sobo z enako količino poživil in igro *Worms 3D*, ki jo vidite na desni strani. Po natanko dvaindvajsetih urah smo sobi odprli in primerjali veselost njunih prebivalcev. Presenečenje! Povprečna širina nasmeha je bila v desni sobi za 3,4% večja, količina konzumirane pijače in jedače pa ob tem celo manjša. Zabavajte se in še prihranite. Kupite svoj izvod *Worms 3D* še danes. In če pokličete v naslednje pol ure, vam bomo brezplačno podarili še možnost igranja preko interneta, da vam slučajno ne bo dolgčas.**

## PCFormatOcena

Še vedno ena najzabavnejših večigralskih iger

Brez človeške družbe zamudite polovico heca

**MOD MOŽNOSTI** Urejevalnik stopenj

**VEČIGRALSTVO** LAN, Internet

**"Ne ustrašite se tretje dimenzije, to so še vedno Worms."**

**89%**

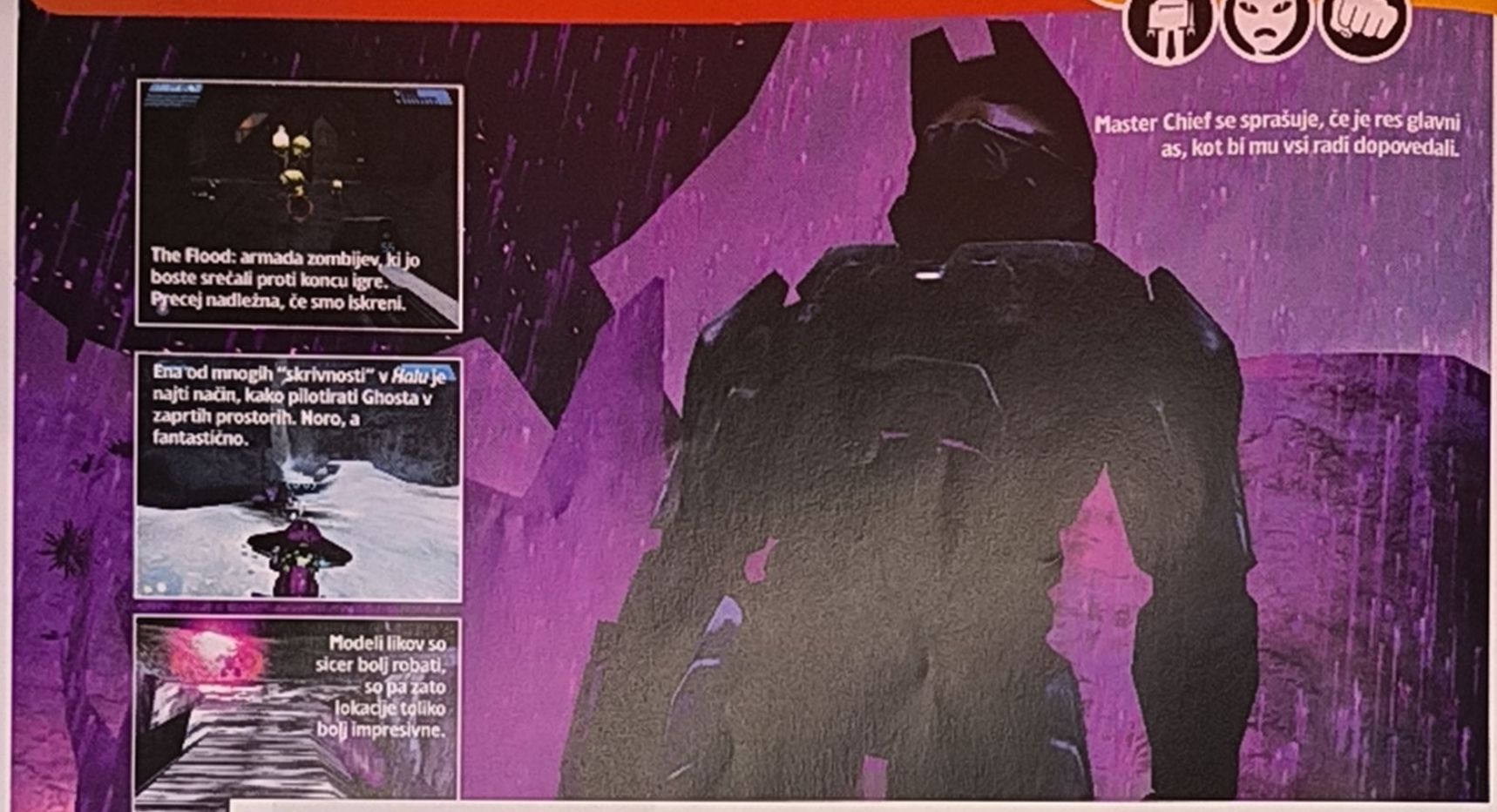
## POGLED DRUGAM

VAS NAVDUŠUJE SIMPATIČEN IZGLED IGER?

>>**THE SIMS** 93%

>>**WORMS 2** 82%

>>**THE SETTLERS IV** 80%



The Flood: armada zombijev, ki jo boste srečali proti koncu igre. Precej nadležna, če smo iskreni.

Ena od mnogih "skrivnosti" v *Halu* je najti način, kako pilotirati Ghosta v zaprtih prostorih. Noro, a fantastično.

Modeli likov so sicer bolj robati, so pa zato lokacije toliko bolj impresivne.

Master Chief se sprašuje, če je res glavni as, kot bi mu vsi radi dopovedali.

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

# HALO: COMBAT EVOLVED

**Halo, Halo, ali iščete Aleca Meera? Nesojeni sin PC-ja se vrača domov.**

Nekega dne so verni starši moje deklice prišli na obisk, ko sem s tremi prijatelji med malico ravno igral *Halo* na Xboxu. Nek čuden instinkt je omenjene prijatelje pripravil do tega, da so vsi naenkrat pričeli uporabljati izjemno kreativen in blazno neprimeren in grafičen jezik, poln omemb človeških genitalij, ob katerem bi še izrazje Christine Aguilere zvenelo kot milozveneče prepevanje dominikanske nune. Eden od neposrečenih poskusov prisotnih, da bi brzdali svoj jezik, je izustil že znano "j***m mu boga". Na srečo sta se bodoča tast in tašča temu samo smejala.

Nekega dne sem zmagal v deathmatchu v *Halu* proti dvema prijateljema z rezultatom 20 proti nič, igro pa sem zaključil s strelom iz metalca raket, s katerim sem pospravil oba naenkrat. Medtem sem se pogovarjal po telefonu. Obrnil sem se, da bi se škodoželjno zarežal soigralcema, pa me nista hotela niti pogledati. Vseeno sem se vso pot domov režal kot srednješolski nasilnež.

Nekega dne sva s prijateljem izmenično do smrti udrihala po najinih likih iz *Hala* (s priljubljenim klofutanjem iz neposredne bližine) v tihih trenutkih med kooperativno igro. Ko sva nakopičila ogromen kup 30 identičnih trupel, sva nanj vrgla granato in se histerično smejala, ko so po televizijskem zaslonu deževali deli teles težko oklepljenih mož.

Nekega dne sem igral *Halo* na PC-ju. Igral sem sam doma, proti skupini najstnikov z drugega konca sveta, ki jih nisem mogel videti. To je bilo pred tedni. Se še ne smejim.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Microsoft
**Na spletu** http://halo.bungie.net
**Min** PIII-733, 128Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** P4 1GHz, 512Mb, Radeon 9600 ali boljša

**PORABITI V VSAJ** **20** URAH

**ČISTA RESNICA**
Od avtorjeva Hala: www.bungie.com/products/primps/primpsalsea.htm. Ko bi le...

## Izbira platforme

*Halo* je končno prispel na mojo najljubšo platformo in sem čisto navdušen. Navdušeni boste tudi vi. A sam zadevo že poznam, in to že dve leti. Kar nekaj bližnjih je zbledelo s tem, ko so igro prikrajšali za socialni faktor v zameno za čisto online večigralski način – še kooperativnega načina ni več, kjer bi s prijateljem lahko preigrali zgodbo. Ni več razburljivega učenja igranja prvoosebne strelske igre na popolnoma nov način z Xboxovim ogromnim igralnim ploščkom. Avreola, ki je krasila *Halo*, ni več tako svetla. Tako pač je.

Danes je trg iger za PC nezorana ledina, zaradi česar so včerajšnje igre v veliko pogledih neprimerno naprednejše od skoraj vseh, kar smo jih imeli priložnost videti letos. *Halo* ostaja mojstrovina. Čeprav se je z grafičnega vidika malce postaral, pa je glede na UI sovražnikov in svet, ki vam ga predstavi, skorajda nenadkriljiv. Vključuje celo tiste krasne malenkosti, "novitete", ki vam tako hitro zlezejo pod kožo, da preprosto ne morete verjeti, da jih pred tem še nihče ni izvedel: ščit s samodejnim polnjenjem, noro intuitivno metanje granat in genialen sistem boja z dvema orožjema. Večina zagrizenih ljubiteljev *Doom*a/*Half-Life*/generičnih strelskih iger, bo bentila nad tem, s seboj ni mogoče prenašati tolikšne količine orožja, da bi lahko lastnoročno zavzeli Kitajsko, a je strateško razmišljanje o tem, kdaj uporabiti katero orožje in boleče žrtvovanje najljubšega pihalnika za kaj drugega, na meji popolnosti. Prvič, ko boste prisiljeni odvreči ostrostrelsko puško, ker vam je zmanjkalo streliva in je pač ne morete do onemoglosti prenašati s seboj, se vam bo srce paralo tako glasno, da bodo sosedje trkali na vrata in preverjali, če ste še sploh živi. Pa naj še kdo reče, da smo melodramatični.

## Toča metkov

A niti *Halo* ni brez pomanjkljivosti, kar še posebej zamerimo, ker bi jih lahko razvijalci v dveh letih, kolikor je igra potrebovala za preskok med platformama, vsekakor odpravili. V kasnejših stopnjah se okolja in scenariji prično vse pogosteje ponavljati, še bolj nadležna je pa rasa Flood (Poplava), ki ima čisto svojemu obnašanju primerno ime – njihov cilj je očitno ta, da v trumah drvijo vašim metkom naproti.

Zaradi tega daje igra občutek, da je bila na hitro spacana in da je nedokončana.

## NAJBOLŠA PUŠKA

**Klanjamo se pištoli v *Halu* – prvo orožje, ki ga dobite, je tudi najboljše, kar jih boste imeli.**

Način, na katerega so v *Halu* obravnavana orožja, nam zarosi oči. Niti ena sama puška nikoli ni odveč in večino boste redno uporabljali, tudi ob koncu igre. To velja še posebej za pištolo – dobili jo boste čisto na začetku in prav imate, če sedaj razmišljate, da gre za prav brezzvezno orožje. Ubije pa lahko z enim samim strelom v glavo. In boljši kot boste v igri, boljša bo pištola. V bistvu je najboljše orožje za klanje Covenantskih Hunterjev – če ste seveda dober strelec. Mi pa glasno pozdravljamo ta inovativen pristop.

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Cvileče nezemljane ↗ Jahanje na Warthogu s potnikoma ↗ Razmišljanje SOVRAŽILI BOSTE ↙ Že videne pokrajine ↙ Debilne prijatelje ↙ Zastaran izgled

# RINGWORLD

## Razumevanje bojišča v *Halu*.

### 1. BANSHEEJEVO BRNENJE

**Covenantski Banshee – nedvomno najboljše plovilo vseh časov v kateri koli strelski igri. Je že res, da ga lahko uporabite le enkrat v igri, a če ste zviti, lahko kakšnega ukradete, preden pilot sede vanj.**

### 2. COVENANT

**Covenant je zveza vernih nezemljanov, prepričana, da so ljudje neke vrste neumrljiva kuga v vesolju. Dokažite jim nasprotno tako, da jih, eeee, pobijete, kolikor jih lahko.**

### 3. WRAITH

**Brrr –Covenantski Wraith, močno oklepljen tank. Edini način, da sklatite to beštijo, je s tremi izstrelki iz metalca raket ali s tremi granatami. In nikoli ga ne morete voziti – ni pošteno!**

### 4. GHOST

**Najpogostejše vozilo Covenantov je Ghost, kopensko lebdeče plovilo – s katerim pa lahko sovrage uspešno pokosite, če se zakadite neposredno vanje.**

### 5. ZAŠČITA

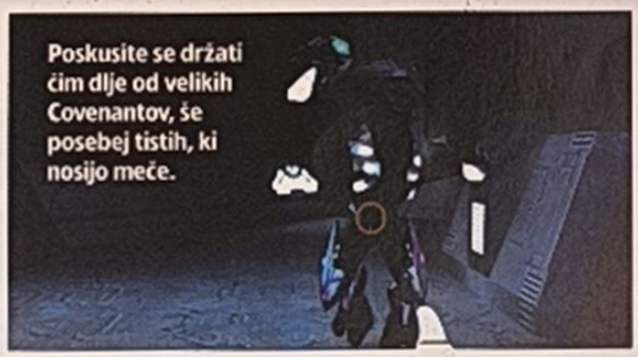
**Še ena od boljših sestavin Hala je ščit – ko je prazen, zaslišite piskanje in takrat veste, da se boste morali skriti na varno za nekaj sekund, da se ponovno napolni.**

### 6. VROČINSKI VAL

**Tukaj ni prikazan merilec temperature, ki se pojavi, kadar uporabljate plazmatska orožja. Te hitre puške za enkratno uporabo delajo ogromno škode – če jih boste predolgo uporabljali, pa bodo postale prevroče, da bi jih lahko še držali.**

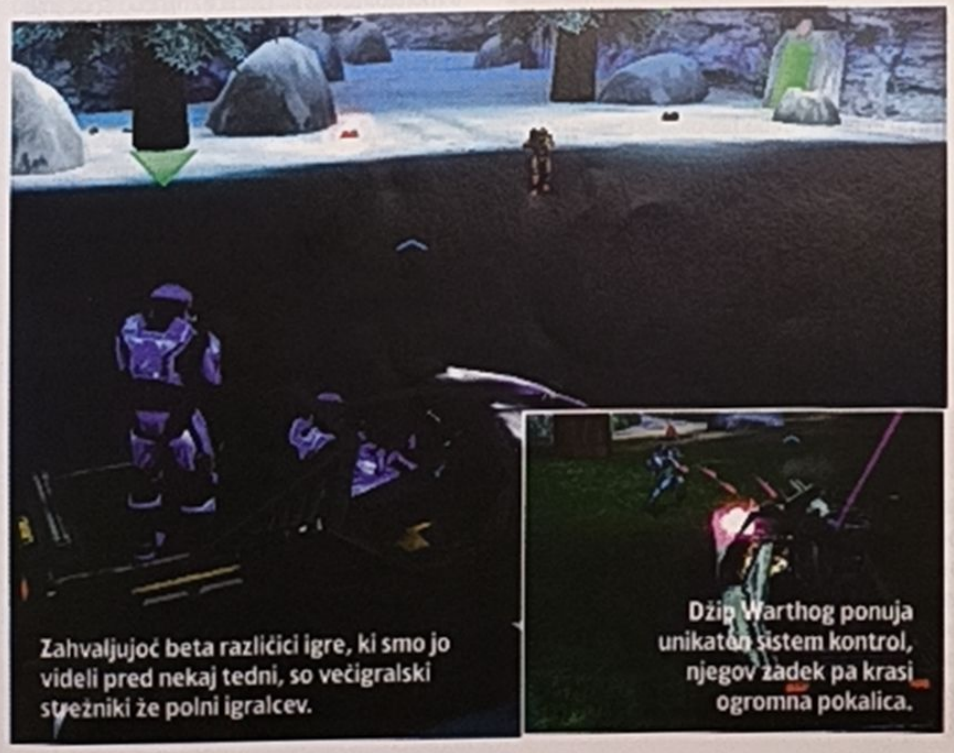
zaradi česar po koncu pusti prav grenak priokus. Ta je še bolj neprijeten, ko enkrat preigrate The Cartographer's Map in Assault on the Control Room, dve najpopolnejši stopnji v igrah vseh časov. Se ne strinjate? Poslušajte: v drugi stopnji nastopi trenutek, ko se boste znašli na ogromnem, zaledenelem mostu, kakšnih sto metrov visoko. Okoli vas divja snežni metež. Tanki in enote Covenantov (nezemljanskih grdih fantov) se, komaj vidni, pomikajo po dnu soteske. Celoten svet se zdi ogromen. Pol ducata sovražnih obrazov se obrne proti vam, ko stopite na most. Obe strani za trenutek postaneta. Zasliši se krik. Nekaj eksplodira. Okoli vas pričnó žvižgati metki. Dva Elita iz vrst Covenantov se strumno obrneta in oddrvita do mesta, kjer čakata dva Bansheeja – težko oboroženi in izjemno okretni plovili. In vi pričnete teči.

Najverjetneje boste kričali na ves glas, medtem ko boste divje streljali na nezemljane in tekli boste in tekli in tekli... In po nekem neverjetnem naključju se boste prvi znašli ob Bansheeju. Ko splezate noter, ga poženete in pobijete vse, kar leze in gre. Poženete se proti soteski in zbombardirate vse, kar se premika, nato pa se dvignete nazaj proti mostu in posamično klatite preostale nepridiprave. In počutite se tako. Prekleto. Dobro. Nato pa se spet počutite prav bedno, saj nihče drug ne zna ustvariti takšnih igralnih trenutkov. Če se odločite igrati v eni od obeh zahtevnejših težavnostnih stopenj, boste doživeli eno od najbolj razburljivih igralnih izkušenj vseh časov, zahvaljujoč inteligenci (večine) vaših sovražnikov.


Poskusite se držati čim dlje od velikih Covenantov, še posebej tistih, ki nosijo meče.

Vmesna večurna tavanja po hodnikih so sicer rahlo tragična, a vseeno ne pokvarijo igre. Ko je igra dobra, je fantastična, ko pa je slaba, pa je čisto v redu. Vsekakor ne spregledajte večigralskega načina. Ta sicer ni tako družabno naravnan kot pri prvi inkarnaciji *Hala*, a je odlično izveden. Na voljo je nekaj novih, rahlo norih orožij in šest dodatnih odličnih map, ki so bile ustvarjene samo za PC, poleg izvirnih, ki jih poznate tisti, ki ste igro morebiti igrali na Xboxu. Vseeno pa gre še vedno za isto igro, kar v tem primeru niti najmanj ni slabo.

**PCF**


Zahvaljujoč beta različici igre, ki smo jo videli pred nekaj tedni, so večigralski strežniki že polni igralcev.


Džip Warthog ponuja unikaten sistem kontrol, njegov zadek pa krasi ogromna pokalica.

## PCFormatOcena

Puške, granate, vozila, ščiti, večigralski način

Nekaj ponavljajočih se stopenj, stara je dve leti

**MOD MOŽNOSTI**
Nič določenega, a je koda na voljo

**VEČIGRALSTVO**
Internet/LAN

**"Dobili smo igro, ki nas bo tolažila do izida *Half-Life 2*."** **90%**

## PRAVI VOJAKI

**Ali sploh potrebujete koga? Zakaj bi odklonili pomoč do zob oboroženih prijateljev?**

Najboljši pri prvih stopnjah v Halo je občutek, da ste se znašli sredi vojne vihre. Družbo vam v boju delajo drugi ljudje, med katerimi boste našli tako brezglave manince, kot tudi strahopetne vojačke. Žal je UI nekaterih med njimi nekoliko pokašljujoča, saj niso ustvarjeni, da bi dolgo preživeli, sploh pa ne na področjih, kjer stalno srečujete nove sovražne enote. Znajo pa splezati na vozilo, s katerim upravljate, občasno pa znajo kakšnega tudi voziti. Voziti tank, na katerem na vsaki strani sedita po dva izurjena ostrostrelca, je prav posebno doživetje.

Pri vmesniku ni revolucije, le dodatni gumbi za delo s skupinami.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

# EMPIRES DAWN OF THE MODERN WORLD

**Tomaž Bartolj** se preizkusi kot poveljnik največjih civilizacij v najrazličnejših obdobjih.

## TURBO POSPEŠKI

**Ko je juha najbolj vroča, pihajte.**

Poleg življenjskih točk imajo določene enote še drugo značilnost – moč. To uporabljajo predvsem za močnejše napade, hitrejše gibanje ter posebne sposobnosti, ki negativno vplivajo na nasprotnika, a učinek traja le določen čas, ko pa popusti, so enote za nekaj trenutkov celo šibkejše, kot so v osnovi. Ključno je torej, da te "rezerve" aktivirate ob pravem trenutku, saj lahko prevesijo bitko v vašo korist. To morate kombinirati še s formacijami, terenom, dovolj veliko raznolikostjo vojske in super orožji, ki si jih lasti vsaka civilizacija. Globina res pride na površje. Kar je besedni nesmisel, a igričarska umetnina.

Odločili ste se, da boste prenehali z varčevanjem za potovanje v Afganistan ali ultra hitro zamrzovalno skrinjo in svoje življenjske prihranke vložili v strategije. Vaš prašiček pa nikakor ne izpljune več kot enega zmečkanega Cankarja, zato zavaljenega porcelanastega imitatorja najbolj užitnega sesalca vržete ob tla. Nerodna zadeva. V bistvu si lahko privoščite eno samcato strategijo. Kaj boste izbrali – imate radi akcijsko usmerjene ali globoke naslove? Pa veste, katero obdobje vas bo najbolj osrečilo? Druga svetovna vojna? A ni to že preveč izrabljeno? Ne bi bilo zanimivo iti dlje v zgodovino, si zgraditi grad, ustvariti imperij ter preganjati hlapce? Ali pa imate radi neprijetne vonje in hrepenite po smradu prvega smodnika? Morda ste že siti zapostavljanja prve svetovne vojne in se vam usta razlezejo v nasmeh, kadar je govora o prvih letalih in strelskih jarkih? In če še enkrat pomislite, v resnici sploh niste tako siti druge svetovne vojne. Lahko prodate eno izmed ledvic (saj imate dve), da boste vse te svoje želje potešili ali pa premislite o *Empires Dawn of The Modern World*, ki vse našteto združuje.

Stainless Steel, ki so zakrivili že dober *Empire Earth*, se znajo učiti na napakah in svojo magično formulo nadgrajujejo. Glavni problem *EE* je bil, da so obdobja kar letela mimo in ni bilo treba biti pretirano paranoičen, da si dobil občutek anarhije in nemoči. *EDOTMW* (hudiča, a je to sploh kratica?) prestavi v nižjo prestavo in da igralcu priložnost nadzora ter ga hkrati sili v aktivnost. Kot vodja velesile ne morete kar udobno sesti in pričakovati, da se bo vse uredilo samo od sebe – tako delujejo samo sodobni politiki. *Empires* pa je zgodovinska igra, ki se razteza od srednjega veka do druge svetovne vojne ter predstavi sedem zgodovinskih velesil: Anglijo, ZDA, Kitajsko, Korejo, Francijo, Nemčijo ter Rusijo.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Activision
**Na spletu** www.empiresrts.com
**Min** PIII-600, 128Mb, 32Mb grafična kartica
**Opt** PIII-1 Ghz, 256Mb, 64Mb grafična kartica

**PORABITI V VSAJ** 1/4 LETA

**ČISTA RESNICA** Priloženi priročnik obsega solidnih 76 strani. Prepričani o globini?

## Sedi, cvek!

Ker igro krasi neverjetna raznolikost in pester nabor možnosti, bi človek pričakoval, da ga bodo malo nosili po rokah ter pripravili kratek tečaj v obliki trenažne misije, morda celo kampanje. In ko zagleda tri skupke misij, ki predstavijo Riharda Levjesrčnega (srednji vek), korejskega admirala Yija (smodnik) in generala Pattona (druga sv.vojna) ter (sajenje marketinških rožic razvijalcev brez primere, ki ti morajo raztegniti ustnice) njihovo soočanje z največjimi krizami življenja, je prepričan, da je na konju. Pa je na garjavemu, z bolhami prekritem psu!

Kaj točno so pri ustvarjanju teh kampanj razvijalci razmišljali, ne ve niti on tam zgoraj, a zagotovo niso veliko. Ne predstavljam si, kako se bo v igri znašel kakšen novinec v zvrsti, kajti o pomoči kljub kompleksnosti ni ne duha ne sluha. Verjetno bo vse skupaj poslal k vragu ter poskušal za vedno pozabiti, kam je vrgel deset jurčkov ali pa se boril s sicer dobrim priloženim vodičem.

A to je najmanjši problem. Kampanja je podobna marsičemu, le strategiji ne. Še najbolj spominja na igranje vlog, saj boste večino časa imeli v rokah po dva, tri kvazi junake, ki so predstavljeni tako brezmadežno, da so bili verjetno spočeti od Svetega Duha. Zgodbe se precej trdno držijo zgodovinskih dejstev, a so predstavljene preveč brezdušno,

VAŠA PRVA URA **LJUBILI BOSTE** Raznolikost narodov, Možnosti pogleda, Večigralstvo **SOVRAŽILI BOSTE** Kampanje, Generala Pattona, Poraze

**Boji potekajo na kopnem, v zraku in tudi v vodi.**

da bi viekle. Hkrati je težavnostna stopnja ne glede na nastavitve preveč visoka, da bi se lahko kaj posebnega naučili, sploh pa imate največ opravka z junaki, ki jih zunaj kampanje ne ugledate.

Je pa treba priznati, da so razvijalci dokazali, da se da narediti še kakšno drugo nalogo kot tiste tipa "pojdi in se bori". Zadevo so skušali popestriti z izbirnimi podnalogami, a boste že za doseganje glavnih ciljev porabili toliko časa, da jih boste večinoma ignorirali. Pozornost še najbolj pritegnejo občasna okna z več izbirami, pri čemer odločitev vpliva na nadaljnji razvoj dogodkov – na primer: ali boste skušali jabolka, ki jih nujno potrebujete, da prikličete ovce (vpleteno je celo nekaj malega humorja) pridobiti zlepa ali pa boste tvegali spopad? Žal pa takšni prebliski ne rešijo kampanjskega dela.

## Še sije sonce!

Ne obupajte. Pustite travme za sabo in spoznajte pravo veličino igre. Ta se skriva v igranju na poljubnih mapah z več računalniškimi nasprotniki oziroma večigralstvu. Šele tu ugledate spopade malo večjih dimenzij in dojamete širino igre. Najpomembnejša inovacija je vpeljava dveh načinov igre – "Empire Builder" in "Action", ki sta točno to, kar so obljubljali. Prvi način je za vse ljubitelje daljših iger, kjer počasi nadgrajujete imperij, poskrbite za mogočne obrambne sisteme, številčno vojsko in raziščete vse tehnologije svojega naroda. Medtem ko igra v tem načinu vedno traja več kot uro, se zna način Action končati že po 20 minutah. Razlog je preprost – v tem načinu namreč hitreje nabirate dobrine, teh je v izobilju, a so raztresene po mnogih točkah, kar kliče po hitrem osvajanju ozemlja; enote so cenejše, zidovje in stolpi šibkejši, kar onemogoča defenzivo igro, prehajanje v novejšo dobo stane manj in celo lastnosti enot so ustrezno prilagojene. Vključite lahko celo način deathmatch, ki vas že na začetku zasuje z viri ter omogoči takojšen boj. Kaj bi si še lahko želeli za adrenalina poln večigralski spopad?

Igri dajejo močna krila raznolikost (glej okvir), na cedilu pa je ne pusti niti grafika. Čeprav še vedno vztrajamo, da so v barvno paleto zamešali preveč odtenkov, je treba priznati, da je napredek v primerjavi z *EE* neverjeten. Oglatosti ni več, vsaka enota ima unikaten izgled, gibanje je za svet strategij zelo natančno, 3D okolje (seveda ima ta tudi vpliv na boj) deluje ostro, tudi če pogled povsem približate, kamera pa je čudovito gibljiva.

Igra na eni strani ponuja morda najbolj globok sistem bojevanja do sedaj, na drugi, kjer bi moralo stati enoigralstvo s kampanjami, pa drži figo. Ali ste ji to gesto pripravljeni odpustiti, bomo prepustili vam, a zavedajte se, da skriva neverjetno notranjo lepoto. Če boste imeli potrpljenje, da boste spoznali prednosti vsakega izmed narodov, vas bo osrečila preko vseh pričakovanj. **PCF**

### PCFormatOcena

Globoka, tradicionalna, a nadgrajena strategija

Enoigralske kampanje so sramota, ni učnih misij

**MOD MOŽNOSTI**
Priložena sta urejevalnika scenarijev in kampanj

**VEČIGRALSTVO**
LAN in internet, do osem igralcev. Odlično!

**"Globina je lepa lastnost, a nekoliko bližča ne bi škodilo."**

**83%**

## POGLED DRUGAM

RADI POŠILJATE VOJSKE V SMRT? OGLEJTE SI ŠE...

>> **RISE OF NATIONS** 89%

>> **MEDIEVAL TOTAL WAR** 93%

>> **EMPIRE EARTH** 84%

## ŽIVELA RAZNOLIKOST!

Kaj takega še nismo videli...

**Vsak narod je tokrat resnično zgodba zase. Skupne nimajo nobene enote, niti vizualno, kaj šele po lastnostih. Vsaka stran ima popolnoma samo-svoje tehnološko drevo in posebne sposobnosti, ki jih morate najprej raziskati, nato pa v najbolj primernem trenutku uporabiti. Te so tako ekonomske kot vojaške. Primeri? Black market – količina vaših virov se sešteje in deli s štiri. Na ta način se preračuna količina, ki ste je deležni. To pomeni, da lahko ves čas samo sekate drva in na račun njih dobivate ostalo. Lahko tudi spremenite sovra-žnikovo vojsko na določenem prostoru v svojo ali iz kmetov naredite žive bombe, dobite okrepitve iz tujine.... Vsak narod ima po več kot 10 podobnih možnosti in obvladanje teh odloča o zmagi. Genialno!**

## ZAROTNIKI NA KUP

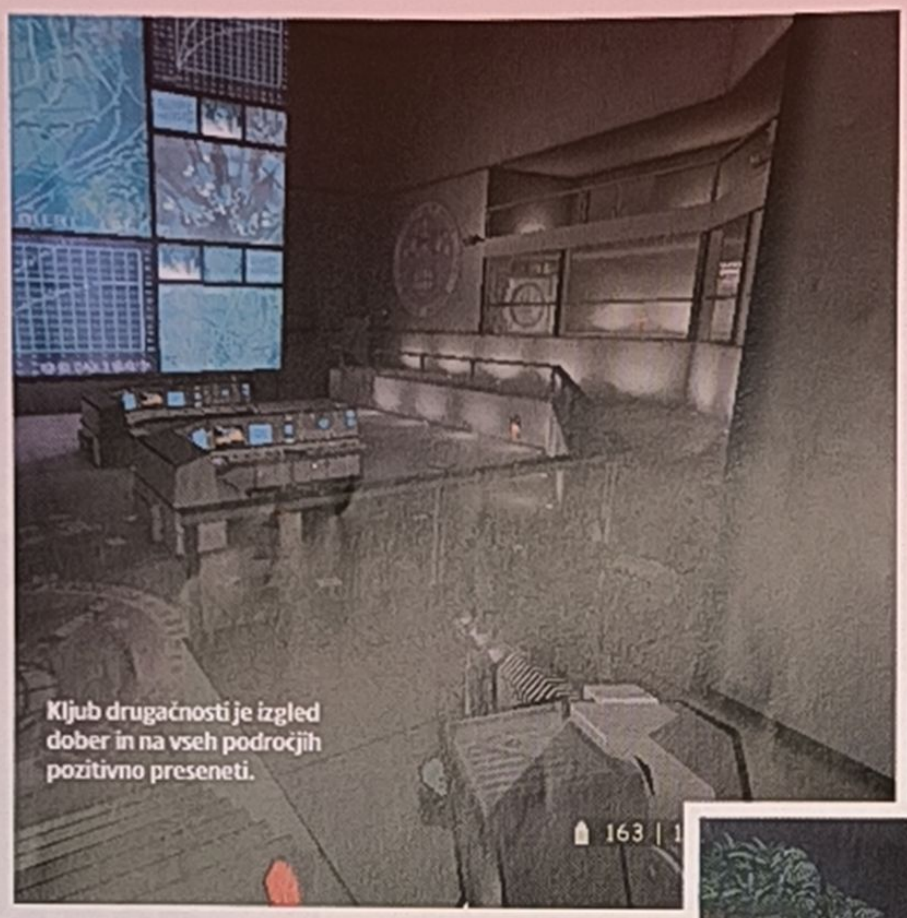
**Nikar ne mislite, da ima igra le enoigralski del!**

Pri tipičnih načinih igranja (deatmatch, team deatmatch, capture the flag) XIII morda res malce tepe njena grafična narava, saj ni take spektakularnosti kot pri konkurenci, a še zdaleč ne razočara. Da je situacija prav nasprotna, poskrbi predvsem način Hunt (obstaja jih še več in vsak je po svoje zanimiv), kjer preganjate čudno bitjece, podobno miniaturnemu okostnjaku pri čemer dobite točko za vsako rano, ki mu jo zadate. A mali vrag je hiter in ostali igralci vas lahko eliminirajo. Boste zmogli? Igrate lahko preko Ubi Softove spletne storitve, LAN-a ali celo vadite z boti.

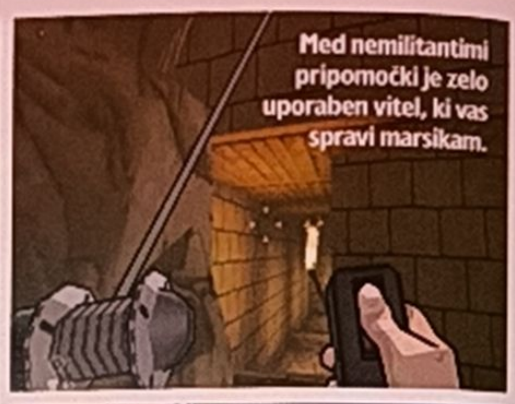
## MOJE KORENINE - STRIP

***XIII* se ne sramuje prednikov. Le zakaj bi se?!**

Že grafična podoba kar vpije "Hej, moj fotr je pa strip!" a to še ni dovolj. Najbolj frajerska poteza zadnjega časa pride v obliki treh manjših podokn, ki se pojavijo v zgornjem delu zaslona vsakič, ko vas čaka posebna nevarnost ali zakrivite izjemno atraktivno smrt – nekako v slogu več video oken iz serije *24*. Spremljajo jih še stripovski napisi v stilu "KABUM!". S stripom je povezana tudi izjemna dodelanost glavnih likov, ki kar izžarevajo svojo osebnost, iz istega brloga pa izhaja še zdrav humor, ki bo vaš mehur večkrat silil k praznjenju. Zasnove so tako čvrste, da si na njih zlahka predstavljamo celo temelje za odličen film. Ki pa igre ne bo mogel preseči!



Kljub drugačnosti je izgled dober in na vseh področjih pozitivno preseneti.



Med nemilitantimi pripomočki je zelo uporaben vitel, ki vas spravi marsikam.

Junaški občutek – med drvenjem po vrvi sejete smrt z dvema brzostrelkama.

↘PRVOOSEBNA STRELSKA

# XIII

**Tomaž Bartolj** ne bere stripov, a sedaj se mu svet obrne na glavo.

Obožujem svoj poklic, čeprav mi včasih ne manjka veliko, da bi se mi utrgalo. Opisovalci smo ponavadi ljudje z železnimi živci, a teden pred izidom revije se z nami raje ne pogovarjajte. Še najbolj sporninjamo na shirane, z verige strgane pse, ki sovražijo cel svet. Drugače prijazno bitje roki slej ko prej dohitijo, ga povaljajo po tleh in mu popolnoma razmesarijo živčni sistem. V takih trenutkih mu pade odpornost, zato se nadenj še toliko raje zgrnejo nove težave. Doživljati mora nategovanje s strani založnikov, se ubadati z najrazličnejšimi hrošči v igrah, prenašati Billovo nesposobnost in nestabilnost internetne povezave. A na vse te rane občasno prileti obliž, zaradi katerega to mrcvarjenje nato potrpežljivo prenašamo vsaj kakšnega pol leta in čakamo na podobno veselico. Igričarska industrija je umazana v dno duše, a je že res, da so vmes vedno tudi izjeme.

Po stopnjah zbirate pomembne dokumente, ki počasi razodevajo vašo preteklost.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Ubi Soft
**Splet** www.XIII-thegame.com
**Min** PIII 700Mhz, 128Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** 1 Ghz, 256Mb, 64Mb 3D kartica

**PORABITI V VSAJ** 25 URAH

**ČISTA RESNICA** Na vodilnih položajih v razvojni ekipi lahko najdemo tudi tri ženske, kar ni ravno pogosto.

Avtorji *XIII* niso obljubljali nerealnih datumov niti lastnosti igre, bili so tiho, marljivo delali in poročali o napredku. A zaradi neštetih slabih izkušenj jih nihče ni jemal popolnoma resno. Pa bi jih morali! Hudičevo resno!

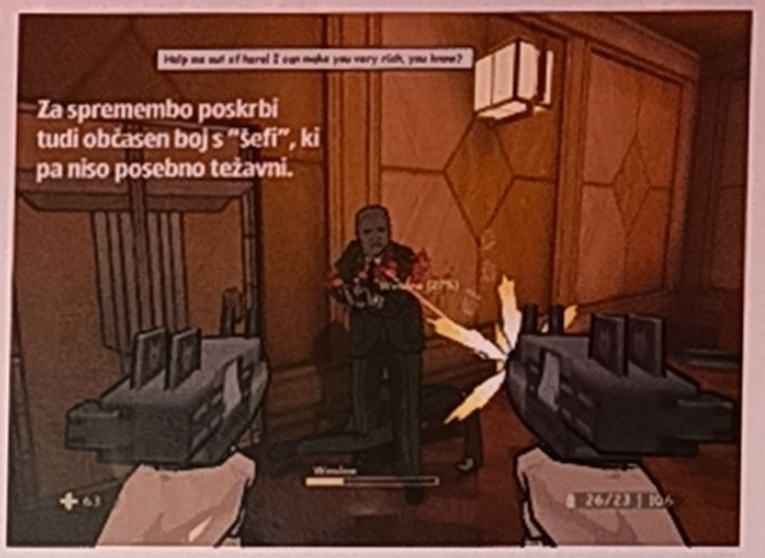
## Kakšen pa si?!

Edini atribut, zaradi katerega je bila igra opažena, je bil njen izgled. Uporablja namreč tehniko Cel Shading, ki je bila za PC do sedaj neznanka, v manjši meri so jo uporabljale le igre, namenjene najmlajšim. O zakonih tehnike, ki v primeru *XIII* temelji na pogonu *Unreal II*, vam ve nameravam razlagati, ker, po pravici povedano, vem o njej manj kot o razmnoževalnih navadah potočnega škržka. Vsekakor pa končni rezultat silno pozitivno preseneti. Če bi na hitro pogledali posnetke, bi si zlahka predstavljali, da berete strip, in ne *PCF*. Razvijalcem je to šlo izjemno na roko, saj *XIII* temelji na istoimenskem belgijskem stripu in so tako ohranili izvirno vzdušje. Lepa odlika tehnike je, da je kot ustvarjena za siromake, kakršni smo prebivalci pod Alpami ali ljudi s poudarjenimi gorenjskimi geni. Igra ni cenejša, temveč je izjemno prijazna do računalnika, ki mu ni potrebno iznisovati zapletenih tekstur in tuhtati, kako bi zadovoljil vaše nenormalne potrebe po sencah.

In potem je tu zgodba. Človek skorajda ne more verjeti, da je kaj tako kompleksnega našlo svoje prvotno domovanje v stripu, a *XIII* odlično dokazuje, da ne obstajajo le zabavniki zajčka Dolgouščka, temveč pravcata umetniška dela, namenjena odraslim. Ker se še nisem naveličal tlačiti zemlje, vam česa več ne bom razodel in z uničenjem presenečenja tvegal kakšen poskus atentata, a lahko vam zaupam, da govori osrednja zgodba o zaroti 20 skrivnostnih vplivnežev, ki želijo drastično spremeniti politično situacijo v ZDA. Štorija vleče bolje kot vsak turbo bencinec in ne čudite se, če boste med igranjem začeli trzati z vsemi obraznimi mišicami kot pes, ki ga je v smrček pičila čebela, samo zato, ker vas bo neizmerno zanimalo, kaj bo sledilo. Struktura je genialna mešanica sintetičnega in analitičnega podajanja dogajanja. Zbudite se sredi plaže, ranjeni, brez spomina, lovi vas vsakdo z gangsterskim videzom in za posladek vas obsodijo še umora predsednika ZDA. In vi misli-

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE: Stripovsko vzdušje, Napeto zgodbo, Samostrel z daljnogledom, Uporabo predmetov kot orožje SOVRAŽILI BOSTE: Nož za enkratno uporabo

Humor boste našli v majhnih, a izjemno močnih količinah (petje je ena od hujših zadev).



te, da imate probleme, če se ne spomnite, kje ste končali zadnjo noč! K sreči vam na pomoč kmalu priskočijo prijatelji oziroma ljudje, ki se pretvarjajo, da so vaši prijatelji. Vse do konca je situacija zamegljena kot ljubljansko barje, nakar vas čaka nepričakovan preobrat in jasen nakaz, da bomo ugledali nadaljevanje.

## Rambo v senci

Sama igralna izkušnja je prefinjena mešanica jurišnih napadov in skrivanja za grmovjem in podobno navlako. Za eliminacijo nepriljubljenih osebkov lahko uporabite standarden nabor strelnih orožij (Magnum, Uzi, M16, M60, Kalašnikov, ostrostrelska puška, dvocevka, granate), precej bolj imeniten nož (lahko ga mečete ali preprosto zabadate v ključne organe) in samostrel s kovinskimi puščicami, ki se je opisovalcu silno dopadel. Zelo dobrodošel dodatek je še uporaba običajnih predmetov, kot so smrtonosne preprečevalne tehnike – razbijte okno in sejte smrt s koščkom stekla, zgledujte se po Fati in poprimete metlo ali pa cepce po betici mahnite z masivnim stolom. Te tehnike pridejo še bolj do izraza proti koncu igre, ko sovražnikov ne smete ubiti, temveč le spraviti v daljšo nezavest. Za zelo koristno možnost se izkaže tudi uporaba talcev za zaščito, saj lahko z eno roko še vedno streljate in se prebijete iz nemogočih situacij.

Realizem ni na najvišji stopnji, a vseeno velja dejstvo, da je strel v glavo smrtonosen, nič bolje se vam ne piše, če se nastavite raketi, medtem ko strel v zaščitno čelado ali trup nasprotnika ne pošlje takoj v podzemlje.

Po stopnjah so razporejene kontrolne točke, ki služijo shranjevanju, in so dovolj pogoste, da jeze zaradi nenehnega ponavljanja določenih delov ne bo. Kljub linearnosti, ki jo igra potrebuje zaradi podajanja kompleksne zgodbe, obstaja več načinov za reševanje istega problema. Boste sovražnike pospravljali po tihem in trupla skrivali pred paranoičnimi kolegi ali pa boste uleteli kot Rambo in onemogočili vsakogar, ki bi stekel sprožiti alarm?

Tempo igranja se ves čas spreminja, kar obdrži zanimanje vse do konca (z enoigralskim delom boste imeli dela vsaj štiri popoldneve), ne razočara pa niti nabor nalog. Pri glasovnem igranju je bil na delu čisti profesionalizem, medtem ko bi pri glasbi lahko poskrbeli za malo manj ponavljajoče se melodije. Igra je vseskozi dovolj preprosta, da vas ne bo morila z nerešljivimi težavami in je ravno zaradi tega tako zabavna.

Razen linerarnih stopenj (za to se odkupi z divjim večigralskim načinom, ki vas bo zabaval kar nekaj časa) in včasih nizke stopnje umetne inteligence sovragov se resnično ne moremo spomniti nobene negativne plati igre – razen morda, da iz sovražnika ne moremo potegniti noža in ga znova uporabiti. Če vam po vsem povedanem še vedno ni jasno, da nakup iz srca priporočamo, morda berete napačno revijo. Pri *PCF* nas bo od žalosti pobralo, če bo tak naslov prodajno spregledan. In ko se spomnim, da sem se igre najprej celo branil. Moral bom opraviti pogovor sam s sabo, vi pa ne ponovite moje napake – stecite v trgovino in vrzite *XIII* v voziček – povrnila vam bo vsak tolar!

**PCF**

**Število luči v nadzorni sobi bo zmedlo vsakega ne dovolj zavzetega igričarja.**

**Sposobnosti glavnega junaka se skozi igro izboljšujejo.**

**PCFormatOcena**

Najbolj pozitivno presenečenje tega leta

Glasba ni vrhunska, včasih slaba UI

**MOD MOŽNOSTI**
Pogon *Unreal*, torej veliko

**VEČIGRALSTVO**
Do 8 igralcev, različni načini LAN ali internet

**"Tako drugačna, tako sveža, tako drzna... Tako dobra!"** **90%**

**POGLED DRUGAM**

SI ŽELITE ČESA DRUGAČENGA?

>>**TRON 2.0** 72%
>>**MAX PAYNE 2** 91%
>>**JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY** 82%

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna

↘ STRATEGIJA

# SPACE COLONY

**Aljoša Hancman se je naveličal življenja na Zemlji.**

Kuhinjski mešalniki morda ne dajejo vtisa "ne-vem-kakšne-mašine", a so globoko v svojem bistvu to le strašno priročne napravice. Vržeš noter eno kepico vanilijevega sladoleda, dve suhi slivi, eno ocvrto kurjo bedro, tri stroke česna in, voila, dobite povsem novo jed, za katero bi bili vsaj Italijani pripravljeni plačati čedne denarce. Dečki pri programerski hiši Firefly se z menoj gotovo vzklikajoče strinjajo – tudi njihov *Space Colony* je na svet privekal iz podobnega mešalnika.

## Mešamo, mešamo

Prva sestavina igre je brez dvoma Maxisova uspešnica *The Sims*, druga morda kakšen *Sim City*, vse skupaj pa je začinjeno še z mešanico za instant pripravo realnočasovnih strategij. Za kaj gre? V svoje, brez dvoma sposobne roke, ste dobili manjšo vesoljsko bazo, ki šteje vsega tri prebivalce, vaša naloga pa je, da iz te zakotne luknje naredite poslovno/turistično središče in pritegnete nove prebivalce.

Tu brbončice zalije prej omenjeni okus po *Simsih*. Vsak izmed prebivalcev ima namreč svoje sposobnosti, potrebe, naklonjenosti do enih reči ter odpor do drugih. Zelo rad bi rekel, da ima vsak lik svoj karakter, pa namerno ne bom, ker avtorji v navodilih preveč napihujejo to plat igre. Ko je oseba lačna, ji daste jesti, ko se dolgočasi, jo pošljete plesat, in ko se s kom raje zaplete v pretep kot v kramljanje o vremenu, ju pač skupaj posadite za mizo. Zelo grobo gledano, je to vse.

Vsaj kar zadeva glavne nastopajoče in upravljanja z njimi. Da igra ne bi preveč spominjala na španske nadaljevanke, je tu še kup zgradb in objektov, ki komaj čakajo, da jih zabijete na tla svoje kolonije. Treba bo črpati hranilno sluz iz okoliškega rastlinja, poskrbeti za zadostno količino električne energije, izkopavati železovo rudo, braniti ozemlje pred vdori dovolj grdih vesoljcev, gojiti mutirane piščance in še kaj se bo našlo. Stavbe večinoma ne delujejo same po sebi, zato je treba tudi za njihovo upravljanje zadolžiti katerega izmed prebivalcev.

Brez potrebe ste se zdaj ustrašili, da bi vas vso to jezero možnosti zalilo. Nove cukrčke vam igra namreč tišči v grlo lepo postopoma, pa še v dovolj simpatično in duhovito zgodbo je vse skupaj ovito.

## Pot navzdol?

A če sem še tako dobro razpoložen, *Space Colony* ne morem proglasiti za kaj več kot solidno zadevščino. Igra je linearna, da glava boli, in ko bo tam malo čez polovico igralnega časa izpraznila svojo vrečo trikov, se boste naenkrat zasačili sredi zehanja. Zgodilo se bo nenapovedano in nepričakovano, ampak zgodilo se zagotovo bo. Do podobnega učinka so vas imeli navado pripeljati tudi *Simsi*, so se pa ti obdržali pri življenju že s tem, da so vam dali proste roke pri izbiri ciljev... da o dveh tonah in pol dodatkov (jih kdo sploh še šteje?) sploh ne govorim. *Space Colony* zavoljo svoje polnosti nekako uspeva obdržati zadnjico na vsaj treh stolih hkrati in ima mestoma celo pridih izvirnosti, a bi si človek vseeno želel razbiti monotonost še s kakšno malenkostjo. Z bolj strateško naravnanim bojem proti vesoljcem, recimo.

Glede na to, da so stvarniki *Space Colony* v celoti spregledali večigralstvo, igranje lastnih misij, ustvarjenih s priloženim urejevalnikom, pa je kot igranje slačipokra s samim seboj, so pred igro težki časi. Vse je odvisno od izvirnosti avtorjev pri kuhanju dodatkov in zagretosti garažnih ustvarjalcev misij. Tako prvo, kot tudi drugo na stavnicah ne stoji najbolje.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Gathering
**Splet** www.spacecolonygame.com
**Min** P-800MHz, 64Mb, 850Mb HD
**Opt** P4-1,2 GHz, 128Mb

**PORABITI V VSAJ** 15 URAH

**ČISTA RESNICA**
Mars je edini planet našega osončja, na katerem bi bilo mogoče postaviti kolonijo.

## TEGA NE ZAMUDITE!

**Kopiranja dobrih lastnosti ne bomo karali.**

**KAJ JE?** Lepo je videti, da programerji igrajo igre drugih programerjev. Firefly so si iz *GTA 3* izposodili možnost, da si za glasbeno podlago določite svojo glasbo v formatu MP3. Ki si jo seveda absolutno legalno lastite...

**KJE GA NAJDETE?** Znajdite se sami, hudimana. Saj bo šlo. Tako lepih in preglednih menijev tako ali tako dolgo ne boste imeli več priložnost videti.

## POGLED DRUGAM

RADI VTIKUJETE SVOJ RADOVEDNI NOS V ŽIVLJENJA DRUGIH?

>>**THE SIMS** 85%
>>**SIM CITY 4** 90%
>>**C&C: GENERALS** 87%

## PCFormatOcena

Posrečena mešanica žanrov.
Kmalu jo umori enoličnost.

**MOD MOŽNOSTI**
Dober urejevalnik planeta in misij

**VEČIGRALSTVO**
Iz tega žal ne bo nič

**"Če ste se naveličali prizemljenosti *Simsov*, tole le poskusite."**

**78%**

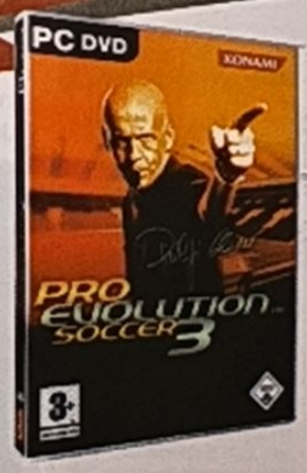
**VAŠA PRVA URA** **LJUBILI BOSTE** ↗Simpatične like ↗Duhovite pripombe ↗3D sliko na škatli **SOVRAŽILI BOSTE** ↙Nezmožnost vrtenja kamere ↙Kratke naloge

KONAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 3

# KRI BLATO ZNOJ SOLZE ...in SLAVA

- Izjemna prenovljena grafika omogoča veliko število realističnih animacij
- Hitrejši, nežnejši in bolj tekoč način kontroliranja omogoča eno najboljših igralnih izkušenj
- Podvojena možnost trikov, obratov, preskokov in blefiranj in še možnost intuicijskih strelov z enim dotikom in izjemnih golov
- Občutno pametnejša umetna inteligenca in prava zakladnica novih taktičnih možnosti
- Več pokalov, več turnirjev, več lig in največja igralska baza do sedaj




**Ocene in pohvale iz revij:**
"Stilska, realistična in priraste k srcu. Podrobnosti so izjemne. Zasvojilo vas bo". // **Loaded: 5/5 igra meseca**
"Najboljša športna igra, ki smo jo kdajkoli igrali. Kilometre pred ostalo nogometno konkurenco." // **Computer & Video Games**
"PES3 je toliko boljši od konkurence, da to sploh ni več fer // **Official PlayStation2 Magazine**
"Daleč najboljša nogometna igra" // **Play**
"Brilijantno" // **GamesMaster**
"Nekako je najboljše ravnokar postalo še mnogo boljše" // **PSW**

**www.konami-europe.com**

©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX / ©2001 ΣΤΑ / adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission / the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Nike's trademarks, name and logo appear under license from Nike A.E. S.p.A.Official product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Serie A Enterprises and Serie A Team Associates. Produced under the license from Lega Serie A Soccer S.p.A. Parma and Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.

Official Juventus Product JUVENTUS and the JUVENTUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C. S.p.A.
© 1993/All rights reserved Stichting Feyenoord, Rotterdam Licensed by: Stichting Feyenoord, Rotterdam
©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo / Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc.
"KONAMI ", "KONAMI Logo"™, and "Pro Evolution Soccer"™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION or trademarks of KONAMI CORPORATION.

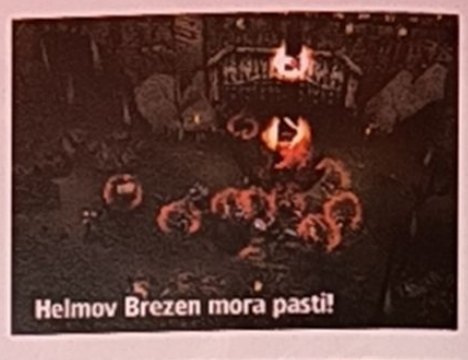
'PS' and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

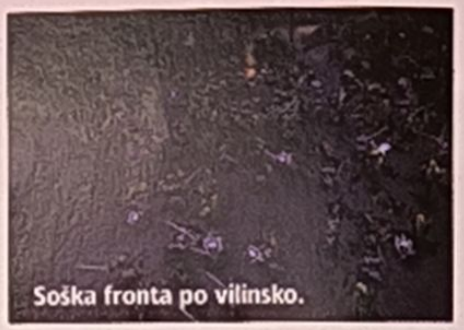
PlayStation.2 | PC DVD-ROM

17.October 2003 | November 2003

*War of the Ring* prinaša 21 misij, po 10 na vsaki strani in eno skupno v Helmovem breznu.

Orki, troli, besi - le kaj še potrebujete?


Helmov Brezen mora pasti!


Soška fronta po vilinsko.

Vzemite *Warcraft III*, primešajte *LOTR* mitologijo in uspešnica je tu.

↘REALNOČASOVNA STRATEGIJA

# LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING

**Devet diskov za namestitev igre. V bistvu je zahvaljujoč Sauronovi impresivni metodi kompresiranja samo eden. Kieron Gillen pravi: "Odlično opravljeno, človek."**

Ali je Tolkien resnično vedel, kaj ustvarja, ko je ustvaril Srednji svet? Morda je vedel. Kljub temu pa trenutni status njegovih knjig in raznolikosti drugih medijev, ki so zrasli okoli njih, in se v zadnjih desetletjih uspešno upirali neskončni paradi posnemovalcev, katerih je sodobna kultura polna, gotovo meji na ekstremnost tistega, za kar je verjel, da se iz njih lahko razvije. Znano je, da je bil njegov cilj ustvariti sodobni mit za Anglijo. In glede na to, da se njegova dela odsevajo skozi skoraj vsak primer sodobnega dela domišljijske fikcije, mu je uspelo še veliko več.

## Računalniški prstani

Če so le ustvarjene z zadostno količino strasti, predanosti in spretnosti, imajo igre, postavljene v Srednji svet, precejšnjo možnost ostati priljubljene nekaj let. Če ne bi bilo tekstovne pustolovščine *The Hobbit*, vaš pisec najbrž ne bi sedel tukaj in pisal prozo, katere namen je zabavati vas. Moj bogatejši sovrstnik me je tako dolgo mučil s pripovedkami o tej igri, dokler se moji starši naposled niso vdali pod pritiski in mi kupili računalnik. No, v bistvu je šlo za Commodore 16, kar je bilo blizu tega pojma. Če bi mi prijatelj pripovedoval o *War of the Rings*, se morda z vsem skupaj ne bi niti trudil.

Kar pa še ne pomeni, da je igra obupna. V veliki meri gre za solidno realnočasovno strategijo, ki vsebuje ravno zadostno količino licenciranega materiala, da upravičí svoj obstoj, vendar je tako oddaljena od navdahnjene, kot je Šajerska od Gore pogube. Prav tako jo je neverjetno preprosto opisati: je *Warcraft III*. V bistvu se moramo ob tem vprašati eno stvar – zakaj je Vivendi, ki je prav tako založnik *Warcrafta*, plačal Liquid Entertainmentu, da ustvari skorajda identično kopijo igre, za katero si že lasti pravice. Ah, da, zaradi denarja, kaj pa.

## Boj in viri

Lastniki odlične strategije *Battle Realms* bodo prepoznali grafični pogon, še posebej zaradi odličnih animacij. Vendar ne pričakujte inovacij omenjene igre, kot je vadba obstoječih vojakov za ustvarjanje specializiranih vrst (v bistvu se to pojavi enkrat v igri – Witch King lahko nadgradi bese v Nazgula). Igra vzame

**KAR MORATE VEDETI**

Založnik Vivendi
Splet www.warofthering.com
Min PIII-800, 256Mb, 32Mb 3D kartica
Opt 64Mb 3D kartica

**PORABITI V VSAJ 20 URAH**

**ČISTA RESNICA**
Zakaj toliko iger? Vivendi izdeluje igre po knjigah, medtem ko si EA lasti filmsko licenco.

## PREMAGAJTE OVIRO

Kamenje včasih prav pride.

**PREMAGAJTE JIH!**

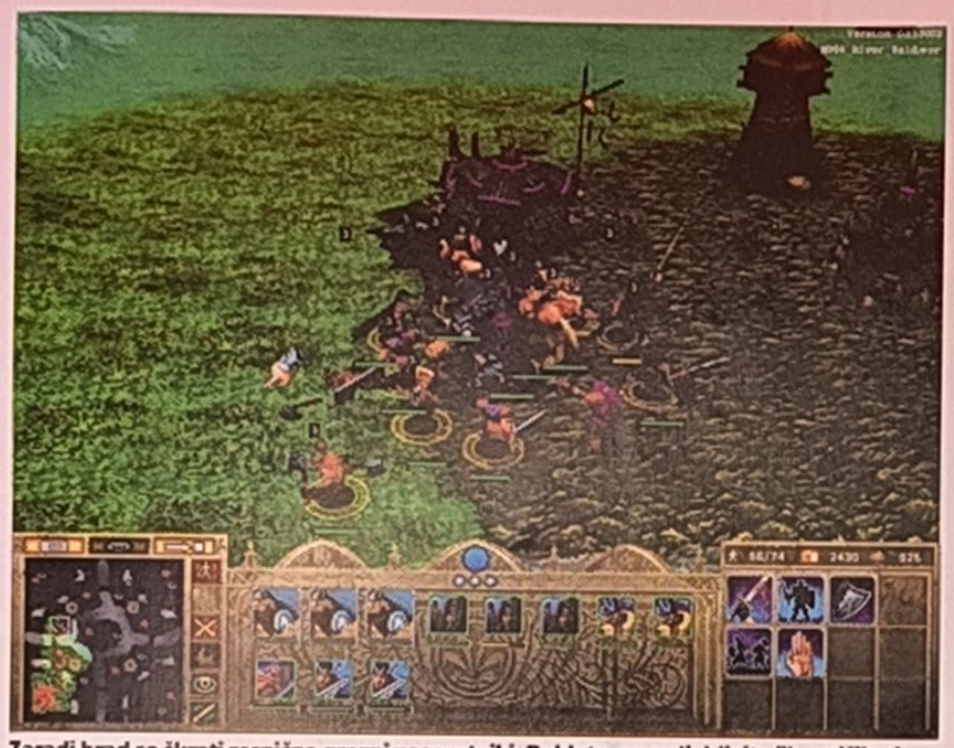
**KDAJ** Po 30 minutah, če se trudite z učnimi stopnjami.

**IZZIV** Začetni del kampanje Dobrih vam razloži, da orki nagajajo in da jih bo treba kaznovati enkrat za vselej (seveda je vse povedano v malenkost bolj tolkienovskem slogu). Igra predlaga, da lahko v ta namen uporabite kamenje na straneh doline.

**REŠITEV** Glede na to, da gre za prvo stopnjo, si je potrebno zapomniti, da se pri tem pravzaprav učite igre. Zato si vzemite čas. Ne hitite in omogočite svojim delavcem, da zberejo dovolj virov za gradnjo naselja, s pomočjo katerega boste lahko dvignili svojo produktivnost gradnje.

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Tolkiena ↗ Nazgul ↗ Warcraft III, še vedno SOVRAŽILI BOSTE ↙ Pomanjkanje domišljije ↙ Besedilo ↙ Urjenje

ISKALI STE EPSKO TOLKIENOVSKO IGRO RTS, VENDAR SE RAJE ZADOVOLJITE S TEMI...
>>**TOTAL ANNIHILATION** 89% >>**WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS** 93% >>**MEDIEVAL: TOTAL WAR** 93%



**Zaradi brad so škrati resnično grozni nasprotniki. Dekleta, ne poljubljajte jih, uničile si boste make-up.**

**Daj no, Legolas, saj ni tako slabo.**

glavne sestavine Blizzardovega zadnjega naslova – strategija temelji na zbiranju surovin, število enot je omejeno na dokaj majhno število, armade pa so osredotočene na karizmatične junake, ki si med napredovanjem skozi igro pridobivajo talent in izkušnje. Dva vira – ruda in hrana – se uporabljata za plačevanje vsega, pobirate pa jih z železnih dreves in velikanske mesne solate, ki raste po površju Srednjega sveta (opomba: slednje morda ni res).

Igra se od omenjene razlikuje po tem, da je nekoliko omejena, če jo primerjamo z *WarCraft III*. Pa ni poenostavljena. Blizzardu je namreč uspelo ustvariti enostaven uporabniški vmesnik in poenostaviti interakcijo uporabnika z igro, vendar so bojevniki tečejo in hodijo, glede na to, da se ne utrudijo – torej lahko povsod tečete, čeravno je za to potreben en klik več), globina pa ni opazna. Če primerjamo samo številke – *WarCraft III* ima štiri strani, vsako s svojimi enotami in prednostmi, medtem ko ima *War of the Ring* dve. Sile osi in zaveznike. Khm, oprostite: Svobodne ljudi in Sauronove sužnje. V bistvu se o njih govori kot o Dobri in Zli kampanji. Kampanja Svobodnih ljudi vsebuje škrate, vilince in malega Froda Bisagina. Sauronove horde se ponašajo z orki, besi in Smeagolom. Avtorjem je sicer uspelo ustvariti animacije za vsakega posebej, kar je dobrodošlo.

## Vpliv licence

Nazadnje pa je jasno, da licenca reši igro tako, da tudi najbolj preprostim scenarijem da določeno težo, vendar istočasno tudi negativno vpliva nanjo, saj boste občasno spoznali, da nekaj ni v redu. Junaki so, na primer, kljub temu, da imajo enaka imena in lastnosti kot liki v Srednjem svetu, bolj podobni beguncem iz klasične igre AD&D, kakor likom iz resničnega Tolkienovega sveta. Istočasno jo dejstvo, da gre za realnočasovno strategijo, ločuje od velike količine besedila. Še vedno pa ostaja dejstvo, da gre za še eno strategijo, ki je morda malenkost nad povprečjem, vendar se od številnih drugih iger ločuje predvsem zaradi izredne licence. Da, igra je med igranjem zabavna, a preprosto moramo rotiti nekoga z zvezami pri licenci *Lord of the Rings*, naj pokliče Creative Assembly in jih spregovori, da bi ustvarili igro s to licenco.

**PCF**

**PCFormatOcena**

- Naposled solidna strategija v Tolkienovem svetu
- Žal nič kaj izvirna, nič kaj tolkienovska
- **MOD MOŽNOSTI** Prihaja z urejevalnikom stopenj
- **VEČIGRALSTVO** Da, in tudi način skirmish – hura!

**"Dobro je videti spodobno strategijo *LOTR*, vsaj za navdušence."** **77%**

## TEMA VSTAJA

**Vojna se izplača.**

Eden bolj zanimivih elementov so zasluge v boju, s pomočjo katerih se napaja vsa magija v igri. S pobijanjem sovražnikov boste pridobivali točke, ki jih lahko porabite za nakup junakov za armado ali za uporabo njihovih sposobnosti. Obstaja pa še ena možnost, ki je sicer dobro skrita v enem izmed menijev: čarobni napoji. Shranite vso moč in morda boste zbrali dovolj moči, da boste pričarali Balroga. In ko boste zagledali gorečega velikana, kako tepta dvorec nasprotnika, boste vedeli, da je bilo vredno.

## STRANI OBOŽEVALCEV

**TOLKIENOVE RAČUNALNIŠKE IGRE**
www.lysator.liu.se/tolkien-games/
Ni posebne strani za to igro, vendar je na voljo kar nekaj strani, ki spremljajo različne Tolkienove igre. Za zgodovinski pregled pričnite tukaj.

**TOLKIEN ONLINE**
www.tolkienonline.com/games/index.cfm
Nato pa svoj brskalnik usmerite na eno glavnih strani z rednimi novicami o vseh igrah po Tolkienovih romanih.

**THE BARROW DOWNS**
www.barrowdowns.com/Quizes.asp
Na spletu najdete tudi nekaj drugega brezplačnega razvedrila, povezanega s Tolkienom.

**URADNI FORUM**
www.warofthering.com/community.jsp
Dokler se ne pojavijo prave strani oboževalcev, se zadržujte tukaj. Med našim obiskom je eden obiskovalcev foruma opazil: "Uau! Mod za *WarCraft III*!"

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

Delo brez ploščka je izjemno pomembno – zlasti ob ogradi.

Vključene so tudi tri evropske lige – nemška, finska in švedska.

↘ŠPORTNA SIMULACIJA

# NHL 2004

**Tomaž Bartolj premaga strah pred drsečimi ploskvami in se prepusti uživanju v hokeju.**

Odprem hladilnik in zagledam napol prazno konzervo rib, a še preden se pritipam do oljnate omake z okusom po tuni, vame butne vonj po ledu. In postani nedeljski govedini. A niti crknjeni bik me ne more ustaviti pred obujanjem sporminov na trenutke, povezane z najbolj adrenalinskim športom na ledu.

Hokej je prečudovita zadeva. In kot tak si zasluži prečudovito igro – kar *NHL 2004* tudi je. V primerjavi z *NHL 2002*, zadnjim resnično dobrim izdelkom za PC, gre za povsem drugačno igro. Serija je prerasla arkadnost in se podala v realizem ter za spremembo upravičila naziv simulacija. Izpuhtele so spirale igralcev v zraku, goli iz sredine ter vratarji, ki zastavijo strele kot debela plast pene. Postali so spretnejši in hkrati nerodnejši, predvsem pa življenjski. Ploščki večkrat odskočijo ter odprejo drugo možnost za napadalce, včasih jih enostavno preskočijo, spet drugič jih po nesreči sami z nogami porinejo v gol. V takih primerih bi sicer kroti vratarski najraje zavili vrat, a ko sadistično razpoloženje mine, sprevidite, da je to edina prava pot.

## Osamosvojitev ploščka

A spremembe gredo globlje. Se spomnite natančnih, bliskovitih podaj iz prejšnjih delov? No, pozabite nanje. Plošček ni več opremljen s sledilno napravo, ki ga vodi do lenih rit vaših soigralcev, temveč je postal silno samostojno bitje. Podajate si ga lahko na dva načina – po zraku in po tleh. Pri tem lahko določate moč podaje, plošček pa odleti v smer, v katero gledate. Kar spet odpre dve možnosti – čudovito uporabne podaje v prazen prostor in še čudoviteje zamočene podaje nasprotniku. Kot celoten sistem se vam bo tudi to od začetka zamerilo, a sčasoma se vam bo srce ogrelo zanj in za vedno boste pozabili na prejšnje stanje.

Ker torej niste plehka blondinka, prejšnjih izdelkov ne boste nagnali z diska zaradi izgleda, temveč zaradi njihove notranje siromašnosti v primerjavi z novim fantom na ledu. Sicer mu lepote ne manjka, a mu lahko prav pri bližču (katerega prevelike količine smo do sedaj ironično večkrat grajali) zapišemo prvi minus. Med prekinitvami ni vzdušja TV prenosa, niti ni veliko atraktivnih posnetkov; zvočni učinki so sicer na nivoju, a predvsem norenje občinstva ne zna dvigniti kocin, kot mu je to uspevalo nekoč. Komentatorja in napovedovalec v dvorani so se popolnoma zresnili, tako da smeha ne bo več, kar pa je še huje, komentatorja pogosto komentirata silno neustrezno.

Je pa ustreznejša igra procesorskega nasprotnika. Zahvaljujoč bolj realističnemu pristopu, lahko predstavite veliko bolj dodelane akcije, a UI vam ne bo ostajala dolžna. Nekaj hib je le pri soigralcih, saj pogosto sredi najbolj odločilnih trenutkov sedejo na klopco in opravijo menjavo ali zakrivijo prepovedan položaj, a drugače se da z njimi kar lepo sodelovati. Še sreča, saj je težavnostni nivo močno zrasel.

Igro sem ter tja muči nedodelanost, nekaj je napak v menijih, manjka marsikatera slika znanih igralcev. Bližč torej ni več odlika novega izdelka EA Sports, a če se boste igri posvetili ter se privadili na prenovljen sistem igranja, boste deležni najlepšega hokeja do sedaj. Ostaja le še vprašanje, ali sem pojedel govedino ali ribe. O tem pa kdaj drugič.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Electronic Arts
**Splet** www.nhl2004.com
**Min** PIII-700, 128Mb, 32Mb 3D kartica
**Opt** Plošček z 2 analognima gumboma

**PORABITI V VSAJ**
**NIKOLI**

**ČISTA RESNICA**
Skoraj vsako leto koga izmed gledalcev hudo poškoduje plošček, ki uide čez ograjo.

**PCFormatOcena**

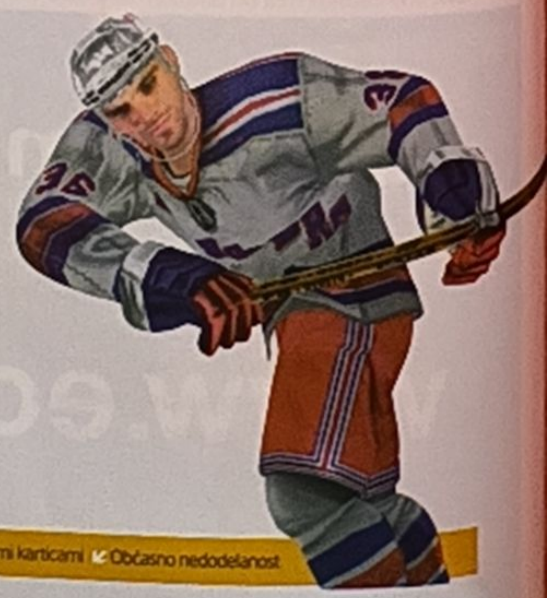
Bolj realistična, način dinastija in evropske lige

Začetna težavnost

**MOD MOŽNOSTI**
Kaj bi pa radi naredili iz hokeja?

**VEČIGRALSTVO**
Internet, EA servis, vendar le 1 leto.

"Serija *NHL* blesti v povsem drugačnem siju." **85%**



## DINASTIJA

**Postanite vodja kluba za 20 let.**

To je smisel novega dobrodošlega načina. 20 let boste vodili izbrani klub NHL, kar pomeni, da boste nadgrajevali prostore, zaposlovali osebje in določali treninge, kar vpliva na sposobnosti igralcev. Sklepali boste pogodbe, trgovali, iskali mlade talente, skrbeli za moralo ter celo prevzeli trenersko pišalko in določali postavitve. Skrbeti boste morali celo za pozitivno poslovanje. Še je prostor za popravke, a odlična zamisel!

## VEČIGRALSTVO NA KARTICE

**Socialne note ni nikjer več.**

Večigralstvo je vzorno urejeno preko spletnega servisa EA. Tu lahko klepetate, dobite najnovejši popravek, v trenutku najdete enakopravnega nasprotnika, z zmagami nabirate točke, se udeležite turnirjev ali si ogledate lestvice najboljših. A le 12 mesecev. Poleg igre namreč prejmete časovno kartico za aktiviranje računa, ki pa zadošča le za eno leto. Za naprej boste morali kupiti novo kartico pri distributerju. Ph, kapitalizem!

**VAŠA PRVA URA**

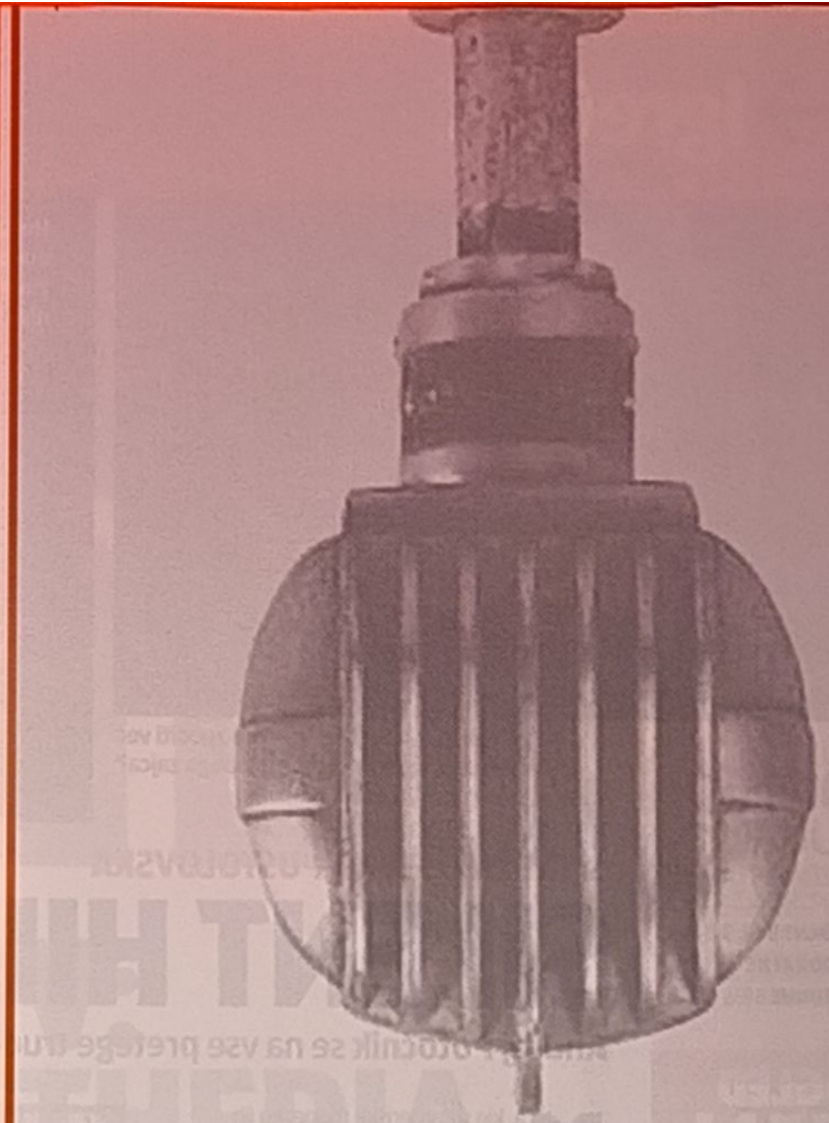
**LJUBILI BOSTE** Prečudovito gibanje; Realistično igro; Izboljšano pretepanje

**SOVRAŽILI BOSTE** Dolgo privajanje; Nategovanje s časovnimi karticami; Občasno nedodelanost

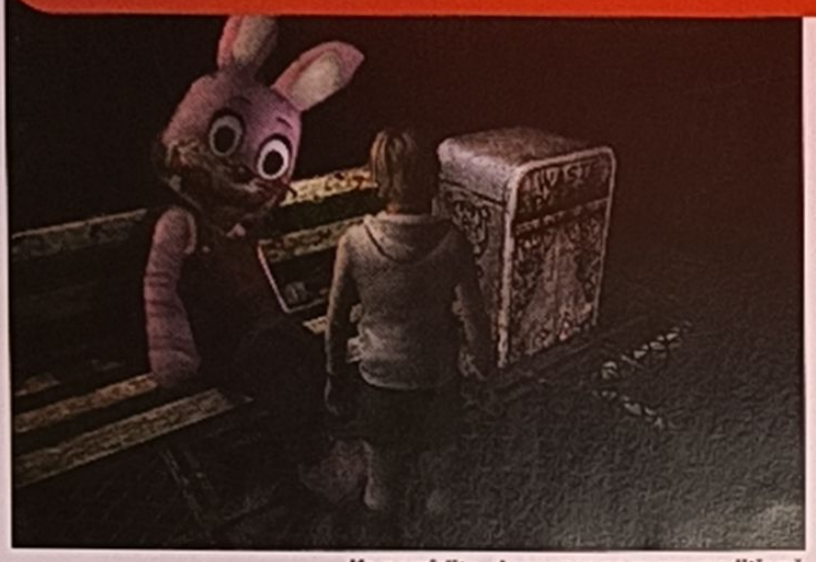
RADIO BELVI
SMARJETNA 6
4000 KRANJ

SMS BOX: 031 383 383
GLASBENE ŽELJE: 04-231 60 60
INFO@RADIOBELVI.SI
WWW.RADIOBELVI.SI

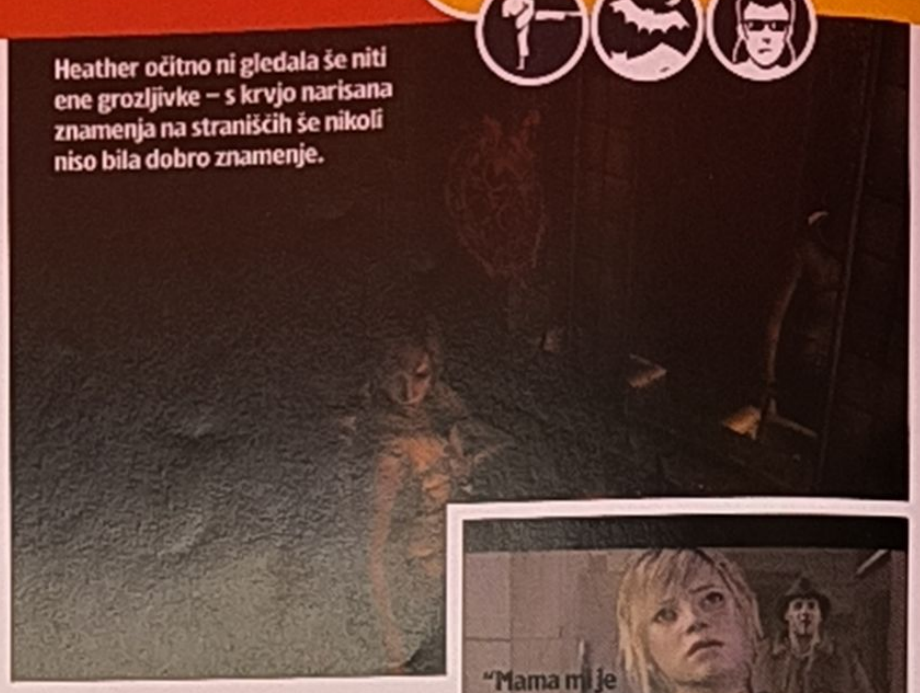
TRŽENJE:
JANEZ.KAJZER@RADIOBELVI.SI
TELEFON: 041-71 39 72
FAX: 04-27 000 13



Radio
Belvi
Kranj 98.3 MHz



Ko pomislite, da se vam ne more zgoditi več nič novega, ugledate... mesojedega zajca?



Heather očitno ni gledala še niti ene grozljivke – s krvjo narisana znamenja na straniščih še nikoli niso bila dobro znamenje.

## POGLED DRUGAM

ZA GROZLJIVE IN KRVAVE TRENUTKE SI OGLEJTE ŠE:

>>**RESIDENT EVIL 3** 84%
>>**BLOODRAYNE** 76%
>>**NOCTURNE** 58%

## POGLED NAZAJ

**Kaj se je zgodilo doslej?**

Na Silent Hill sta jurišala dva junaka. V prvem delu smo vodili naokoli Harryja Masona, kateremu se izgubi hčer, s katero sta bila na izletu. Že tu je mrgolelo takšnih in drugačnih pošastkov in Harry se je, hočeš-nočeš, moral lotiti iztrebljanja. Na koncu le najde svojo Cheryl in vsi so srečni. V drugem delu pa skačete naokoli kot James Sunderland, vdovec, ki dobi nenavadno pismo od svoje umrle žene. Tudi James se loti čiščenja, a kot je razvidno, ne bi mogel zaprositi za službo pri ljubljanski Snagi.

↘**TRETJEOSEBNA PUSTOLOVSKA**

# SILENT HILL 3

**Andrej Potočnik se na vse pretege trudi, da bi ga bilo pošteno strah.**

Ma, kje so ameriške mone, ko jih potrebuješ? Že dvakrat smo ugotovili, da je z mestecem Silent Hill nekaj hudo narobe, a nihče ničesar ne ukrene. V filmih bi ga že zdavnaj zravnali z zemljo, v resničnosti pa bi zadostovala ena sama novica o tem, da so v Silent Hill našli nafto, pa bi bila zadeva rešena, saj bi ameriška vojska takoj začela z iskanjem teroristov, ki se tam skrivajo. Toda, sedaj smo v svetu iger, kjer ta pravila ne veljajo in nas vodi ena sama misel, ki se glasi: reši se, kdor se more.

Vedno so me navduševali junaki tovrstnih iger. Če bi se meni zgodilo kaj tako nenavadnega, bi storil tisto, kar bi storil vsak normalen osebek, to je, ucvrl bi jo stran, da bi se kar kadilo. Šviganje čez hribe in doline je verjetno sramotno, ima pa eno čisto določeno prednost: preživiš! Toda klasičen glavni junak tovrstnih iger je drugačen. Če kaj zaropota za vrati, mu nek algoritem ne da miru, in odpravi se pogledat, kaj ropota. Točno takšna je tudi naša Heather. Punca, blond po naturi in po izrazu na licu, pristna blondinka, si ne more kaj, da ne bi raziskala, kaj se je zgodilo, potem, ko se je na poti v trgovino, kjer bi morala kupiti dnevne vložke podjetja "BEEP", zgodilo nekaj čudnega. Tu se že skriva prvi nasvet za dolgo življenje: Ne hodite v trgovino ob nedeljah. Točno to se je zgodilo Heather, zdaj pa ima. Ima pa dosti, saj je v mestecu Silent Hill vse narobe. Že v prvih dveh delih igre ste lahko opazili trume mračnih sil, kako vam skušajo razbiti ekran. Toda v prvem delu vas je gnala naprej želja da rešite svojega otroka, v drugem delu pa podoba preminule žene. Kaj vas žene naprej v tretjem delu? Ja, dejstvo, da ste blond, menda.

**Kar morate vedeti**

**Založnik** Konami
**Splet** www.konami.com
**Min** PIII 1 GHz, 256Mb
**Opt** P4 1,4, 512Mb
**PORABITI V VSAJ** 30 URAH
**ČISTA RESNICA** Na začetku igre je opozorilo, da so nekateri deli igre lahko razumljeni kot nasilni in kruti.

*Silent Hill 3* nadaljuje grozljivi trend, ki sta ga začrtala prva dva dela. Problem grozljivih tematik v igrah pa je v tem, da si vedno lahko privoščite premor v katerem koli trenutku. Ni ga čez ogled dobre srhljivke, kot je na primer Hitchcockova Rebecca v kino dvorani, ki zagotavlja ježenje kocin. Na računalnikih pa igre padejo bolj v bizarne vode, in največkrat sem se ustrašil, kadar je moja Najdražja odprla vrata medtem, ko sem jaz igral. A tudi bizarnost je nekaj, česar se igralci ne branijo. Stopnjevanje je dobro zasnovano, saj se čudne stvari dogajajo od vsega začetka, dodobra pa se zadeva razplamti tam nekje okoli polovice igre. Grafična podoba igre je dobra, liki so kvalitetno animirani, le sinhronizacija premikanja ustnic in govora ni preveč posrečena. Edina stvar, ki me grafično moti, je izraz na licu Heather, saj se mi vsakokrat, ko jo vidim v lice, zdi, da bo zdaj-zdaj zajokala. A jokal bi tudi jaz, če bi me oblegalo toliko pošasti. Hvala bogu za republikance in njihovo pravico do nošenja orožja, tako da se Heather kmalu bolje oboroži. Kar zadeva orožje, velja eno samo pravilo: hranite strelivo, kolikor se le da. Boste že videli, zakaj. Zvok je tudi ena izmed prednosti igre, saj srhljivost dogajanja še povečuje. Po drugi strani pa je zaradi tretjeosebnega igranja nadzor rahlo kaotičen in zahteva nekaj privajanja. Tudi za obračanje kamere je poskrbljeno, le da ta nadzor včasih odpove.

*Silent Hill 3* ni slaba igra, vendar ji nekaj manjka. Na prvi pogled ima vse sestavine, a rezultat ni točno tisto, kar bi si želel. Kaj pa vem, morda sem prezahteven. Če je vaše življenje dolgočasno, potem ga le zaženite. Obljubim, da se boste vsaj enkrat prestrašili...

**PCF**

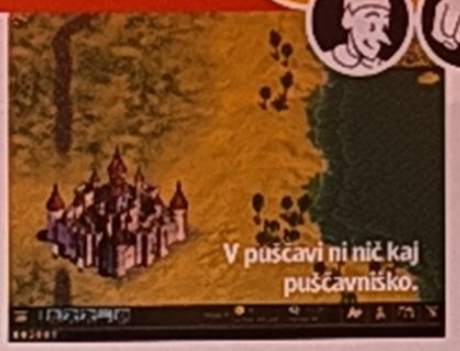
**PCFormatOcena**

Strah pomešan z bizarnostjo
Ni namenjen tistim z občutljivim želodcem
**MOD MOŽNOSTI** Čemu je?
**VEČIGRALSTVO** Bi bilo brezplodno.

**"Solidna predelava in ena bolj grozljivih iger trenutno."** **80%**

VAŠA PRVA **URA** LJUBILI BOSTE ↗ Mračno vzdušje ↗ Pošasti na nepričakovanih mestih SOVRAŽILI BOSTE ↙ Butasto postavljeno kamero ↙ Počasno punco

www.pasadena.si
Založba računalniške literature in spletna knjigarna



POTEZNA STRATEGIJA

# WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA

**Jelena Varda je želela prevzeti pisarno. Zadovoljila se je z izvodom *Warlords IV*.**

Da se razne mirovne enote in Združeni narodi niso ravno izkazali v vzdrževanju preljubega miru, že vemo. Kot zakleto se zmerom pojavi kaka grdoba grdobasta, ki poskuša uresničiti svoje peklenske načrte – tako na zemlji, kot v nebesih in seveda tudi v domišljijskem svetu Etherie...

Najnovejša pridobitev v seriji *Warlords* predstavlja vrnitev k poteznim koreninam, čeprav nekatere elemente prevzema tudi od svoje realnočasovne sestrične *Warlords: Battlecry II*. Koncept sam po sebi ne predstavlja nič novega: podali se boste v osvajanje ozemelj, nastlanih z gradovi, mesti, oporišči, grobnicami in nasprotnikovimi enotami. Če vam bo uspelo zmanevrirati svoje enote tako, da bodo uspešno ubranile domačo prestolnico in porazile sovražnega warlorda in njegove enote v njegovem glavnem mestu, je zmaga vaša. Kot bi rekel dobri stari Douglas Adams: zmaga tisti, ki prvi zmaga. Kar se morda sliši preprosto...

## Sam svoj mojster

Na začetku ni bila beseda. Bil je warlord. Življenje mu vdahnete tako, da mu izberete ime, portret, raso, specializacijo v veščinah in poimenujete njegovo prestolnico, kjer bo mogočnež preživel celotno igro. Ja, obtičal bo na enem mestu in ne boste ga mogli premikati, zato boste za vojskovanje morali uporabljati junake, ki bodo vodili vaše enote. Iz istega mesta bo uganjal tudi razne čarovnije, ki se bodo razlegale po bojišču, izbirate pa lahko med različnimi zvrstmi, kot so Divine Magic, Rune Magic, Summoning Magic, Necromancy in Nature Magic.

Vsaka zgradba, ki jo boste osvojili, vam bo prinesla bonuse glede na to, katere zgradbe so z njo povezane. Svetišča, ki stojijo v neposredni bližini določenih mest, vam bodo odprla dodatne naloge, ko se boste polastili mesta. Raziskovanja raznih ruševin in trdnjav poleg izkustvenih točk velikokrat navržejo tudi kak čaroben predmet, s katerim lahko okrancljate svojega junaka.

Resnična novost je način bojevanja, t.i. Speed Tactical System (STS), ki spominja na *Magic: The Gathering*. Zadeva deluje tako, da boste morali v spopadu tako vi, kot tudi vaš nasprotnik, izbrati eno enoto iz svoje skupine. Obe se bosta pojavili v oknu v sredini zaslona in se stepli na življenje in smrt. Nobenega umika ni in nobene predaje. In smo spet pri taktiziranju: napačne ali prenagljene odločitve o tem, katero enoto boste v spopad poslali naslednjo, so lahko krive velikih izgub – če jo pošljete prehitro, lahko spusti dušo, če prepozno, pa ne dobi toliko izkustvenih točk. Na videz sila preprosto, če pa v kombinacijski kotel vržete skoraj 40 posebnih veščin, morje urokov in ščepec vegete, pa je za spopad STS potrebno malo razmigati preostanek možganskih celic, ki vam jih zgolj po naključju ni uničila zadnja pivska prigoda.

Preizkusite se lahko v enoigralski kampanji, posameznih spopadih in večigralstvu, igri pa je priložen tudi naključni izdelovalnik map in urejevalnik, ki je otročje lahek za uporabo. Izbirate lahko med 10 različnimi rasami, med več kot 70 uroki in 130 različnimi enotami, zato je verjetno, da se igre ne boste hitro naveličali.

Čar serije *Warlords* ni bil nikoli v visoko kakovostni grafiki, temveč v samem strateškem načinu igranja, kar je tudi povsem razvidno. Teren ni dovolj razdelan, zaradi česar so si mape preveč podobne, pa tudi enote boste velikokrat težko ločili od terena. Pri večjih mapah smo pogrešali tudi možnost približevanja pogleda. Čeprav ponuja veliko taktiziranja in akcije, se lahko prične tudi ponavljati. Vsekakor pa je idealna za tiste, ki bi radi igrali strateško igro, pa se jim ne ljubi ubadati z mikromanagementom enot.

PCF

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** UbiSoft
**Splet** http://warlords4.ubi.com
**Min** PII 450 MHz, 128Mb, 32MB DirectX 9.0b 3D kartica
**Opt** PIII 450 MHz, 256 Mb, DirectX 9.0b 3D

**PORABITI V VSAJ**
**NIKOLI**

**ČISTA RESNICA**
Vojne so lahko presneto zabavna reč – kadar zmagujete.

**PCFormatOcena**

Poglobljena strategija, hitro privajanje
Že zastarela grafika, manjko diplomacije

**MOD MOŽNOSTI**
Urejevalnik map

**VEČIGRALSTVO**
Internet, TCP/IP, ubi.com, Hotseat, e-pošta

**"Dostojno nadaljevanje serije, ki vam bo nekaj časa odžiralo spanec."**

**82%**

**VAŠA PRVA URA**
**LJUBILI BOSTE** Elemente RPG, Novi način bojevanja, Enostaven vmesnik
**SOVRAŽILI BOSTE** Uniformne mape, Ponavljajoč se teren, Časovno požrešnost

## TIK TAK(TIKA)

**Pot do zmage**

Bistvena je seveda taktika, ki mora biti premišljena, načrtovana in precizna kot švicarska ura. Prav tako se morate zavedati, katere enote se najbolje dopolnjujejo. Bojevnik nizke stopnje, na primer, je lahko smrtonosen v družbi številnih lokostrelcev. Tudi vrstni red, po katerem boste pošiljali posamezne enote v boj, lahko vaše bojevnike mimogrede skrajša za glavo.

## PISANA DRUŠČINA

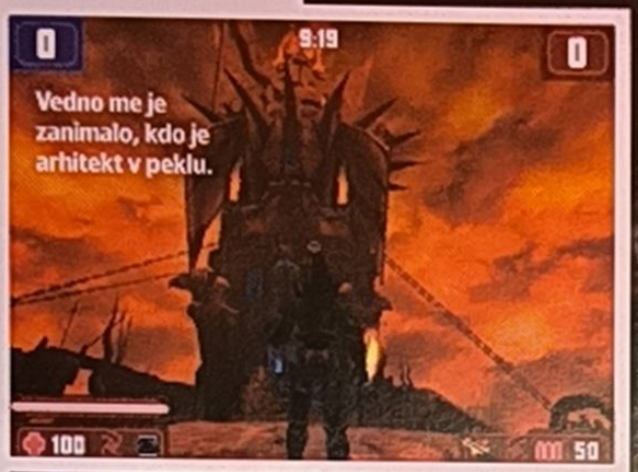
**Vsi drugačni, vsi prijatelji**

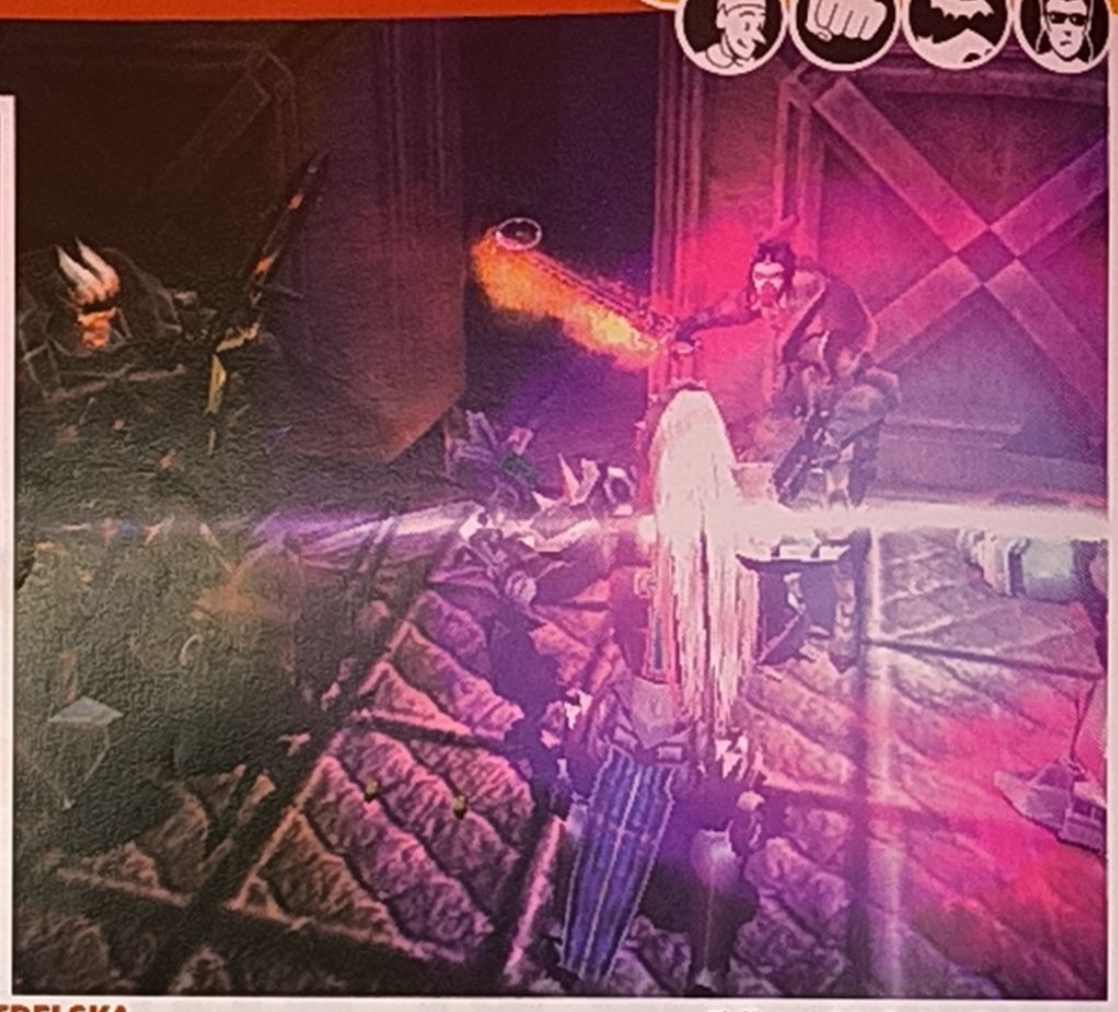
Povsem mogoče je ustvariti enote druge rase, ki se bodo borile na vaši strani, vse kar morate za to storiti, je da zasežete njihovo zgradbo in pričnete s produkcijo enot. Ustvarite lahko živopisne skupine, ki se jih ne bi sramoval niti sam mojster Tolkien. Tako bodo zmaje spremljali topot vitezovega konja, vilinski lokostrelci, skalni velikani, orki ali razne demonske spake. Nenavaden pogled, ni kaj.

## POGLED DRUGAM

SE VAM TRESEJO ROKE, KER NISTE ZADOVOLJILI SVOJE MEGALOMANIJE?

>> **AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE** 86%
>> **HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV** 87%
>> **SID MEIER'S CIVILIZATION III** 91%



Tipično za slabe fante, trije....erm samo dva na mene ubogo nuno.

↘TRETJEOSEBNA STRELSKA

# APOCALYPTICA

**Sile zla so spet na delu in Andrej Potočnik je bil poklican, da opravi z njimi.**

## POGLED DRUGAM

ČE VAS MASOVNO POBIJANJE RESNIČNO VESELI...

>>**UNREAL TOURNAMENT 2003** 90%
>>**MAX PAYNE 2** 91%
>>**VIETCONG** 87%

## KAJ PA OROŽJA?

Ni jih kaj dosti. Vsi vihtijo meče, ki kakšnih posebnih lastnosti nimajo. Še najbolj se razlikujejo strelna orožja, katera se razlikujejo od lika do lika. Vitezi templarji tako prihajajo vedno isto opremljeni, dočim serafi in bojni roboti imajo na razpolago nekaj več izbire: med zdravilnimi in bojnimi uroki za prve, ter metalcem raket in podobno kramo za druge. Pomnite, da uspeh v boju ni odvisen od tega, koliko orožij lahko nosite, temveč od tega, kako spretno znate sukati meč...

Veste, verniki se mi smilijo. Toliko groze, trpljenja in nasilja, ki jih obljublja Knjiga vseh knjig, težko najdete kjer koli drugje. Ker pa so raziskave trga že pred davnim časom ugotovile, da prav nasilje povečuje prodajo, zviti razvijalci iger to s pridom izkoriščajo.

Zgodba pravi, da se igra odvija v času po Armageddonu (ne ni mišljen nadležni Armageddon z Brucom Willisom), kjer so sile luči in teme vzele za igrišče celotno zemljo. Velik odstotek ljudstva je častilo Princa Teme, zato se je ta celo uspel materializirati in skakati naokoli. Seveda Glavnemu to ni bilo všeč, zato čaka Zemljo velik požar (zanimivo, kako se je namenil uničiti zlo s pomočjo ognja, ki ga imajo doli na pretek). Zvesti farani zbežijo, katarza uniči vse, kar je ostalo. Nove kolonije mirno živijo nekaj (sto) let, dokler se podli fant ne pojavi znova, se okiti z imenom Neo-Satan, preimenuje Zemljo v Nu-Hades in jo naredi za utrdbo Pekla. Na, pa smo spet pri reševanju galaksije...

Čeprav ima Apocalyptica močne želje po tem, da bi se je čim več ljudi udejstvovalo v spletnem igranju, ponuja tudi dobro zgodbo za enega igralca. Vaš lik spada v enega izmed štirih razredov, ki so na voljo, med igro pa se vam bodo pridružili še ostali člani, ki jih bo vodila UI, ki je bolj "blond". Najhujši borci so vitezi Templjarji, ki daleč najbolj obvladajo boj prsa-ob-prsa. Njihovi meči so daljši in moč večja, toda okretnost in rokovanje s strelnim orožjem jim ni vrlina. Najbolj vsestranski liki so nune, ki so prave male mesoreznice, saj stavijo na okretnost in malce manj na moč. Hudo zanimivi so serafi, ki so pol ljudje, pol angeli. Sicer ne morejo leteti, temveč samo lebdijo nad tlemi, so pa uporabni v boju na daljavo, saj je njihova naloga metanje urokov, lahko pa vas tudi ozdravijo. Zadnji izmed razredov so roboti, ki so počasni, njihova odlika pa je velika strelna moč na daljavo. Raznolikost likov je dobro vidna, vendar pa se kmalu opazi, da je boj od blizu tisti, ki bo odločal o zmagovalcu. Razlog je preprost, strelivo je bolj skromno odmerjeno, meč pa lahko vihtite, dokler vam miška dopušča. Boj z mečem se sliši komplicirano, v resnici pa je hudo preprost, saj je sistem samodejnega kombiniranja udarcev izredno učinkovit in že po nekaj minutah boste vihteli meč kot Zorro.

Grafika je dokaj solidna, nemara podobna pogonu Q3, z nekaj dobrimi učinki v boju, še posebej pri pariranju udarcev. Stopnje so solidno velike in razgibane, pokrajine pa tudi tematsko dovolj raznolike, da ne boste takoj zehali. Osemnajst je število stopenj, ki jih boste morali prebroditi in kar nekaj truda bo potrebno vložiti. Z zvočne plati pa bi se lahko fantje pri Extreme FX malce bolj potrudili. Vodenje lika je tretjeosebno, že omenjeni boj poteka hitro in hvala bogu, da težko poškodujete svoje zaveznike, saj vam v temnih prostorih ne preostane le kot manično klatenje naokoli, kot bi ploskali komarju.

V večigralskem načinu pa vas čaka posladek. Če ste v enoigralskem načinu prisiljeni v igranje za dobre fante, to v večigralskem načinu odpade, saj lahko zabredete tudi v slabo družbo. Načini igranja obsegajo klasični deathmatch, ekipni DM, Capture the Flag, ter kooperativno igranje zgodbe. Česa posebnega ni, žal pa zna večigralski način razžalostiti kamperje, saj ključnih točk skorajda ni.

**Andrej Potočnik**

### KAR MORATE VEDETI

**Založnik** Konami
**Na spletu** www.konami.com
**Min** PIII 800, 128Mb
**Opt** P4 1.8, 256Mb

**PORABITI V VSAJ** 20 URAH

**ČISTA RESNICA**
Vitezi templjarji so kmalu spoznali, da lahko pobijanje igrovercev prinese kupe denarja.

### PCFormatOcena

↗ Dobra zasnova, spopadi so zanimivi
↙ Kmalu postane klanje zehajoče, mnogo napak

**MOD MOŽNOSTI** Čakamo na objavo orodja
**VEČIGRALSTVO** LAN, Internet

**"Solidno zasnovana, a slabo izvedena."** **78%**

**VAŠA PRVA URA** **LJUBILI BOSTE** ↗ Kombinacije boja od blizu več igralcev **SOVRAŽILI BOSTE** ↙ Umetno pamet soigralcev ↙ Tone hroščev

Ta dva iz neznanih razlogov povzročata težave.

↘ PRVOOSEBNA STRELSKA

# MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

**Na popotovanju skozi vesolje naenkrat začutimo domotožje.**

Pri *PCFormatu* se nam zdi, kot da trpimo za prekletstvom manj briljantnih znanstveno-fantastičnih iger, med drugim mogoče tudi zato, ker jih razvijajo za eno, dve, tri ali celo štiri platforme hkrati. *Enter the Matrix* je bil sicer delno razočaranje, vendar je igro takrat rešila licenca, *Mace Griffin* pa ubira še hujšo pot, ob tem pa niti nima znane zgodbe, ki bi ga rešila.

Zasnova zgodbe se vrti okoli maščevanja neznanemu sovražniku, kar naredi igro že na samem začetku odbijajočo. V sunkoviti akciji boste izmenjevali orožje od pištole preko brzostrelke do šibrovke, ni pa vam prihranjeno plazenje skozi zračne kanale in izmikanje razstreljenim sodom. Na sovragovem plovilu pa težave *Maca Griffina* ne morejo biti bolj očitne. Izvedba boja v vesolju je neprimerno bolj okorna od visokih standardov, ki so bili v tej zvrsti postavljeni v zadnjih letih. Ti deli sicer razbijejo predvidljivo enoličnost strelskega dela, kjer le pritiskate na gumbe in dela, ko streljate vse naokoli v slabo izdelanem okolju. Morda pa so najbolj zabaven del v igri izrazi na obrazih umirajočih nasprotnikov.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Vivendi
**Splet** www.hunterhemdown.com
**Min** PIII-800, 64Mb RAM, 3D kartica
**Opt** P4 1 GHz, 128Mb RAM, GeForce 3 ali boljša

Vendar pa bodo zaradi splošne revnosti boja, linearnih misij ter izzivov in ugank na najnižji stopnji, kratko malo tudi najbolj svetovljanski igričarji le težko našli razlog za uživanje v *Bounty Hunterju* in nadaljevanje igranja. Nabojev prehitro zmanjka, zlahka se znajdete v "nepravem" delu sobe, UI pa je tako nerealistična, da vas ostrostrelec ponavadi zadene že v trenutku, ko pomolite glavo izza vogala. Nekaj uravnoteženja in testiranja pred prodajo bi odpravilo marsikatero pomanjkljivost.

Česa se lahko naučimo iz takšnih iger? Založniki se enostavno morajo podati v bolj kreativna tveganja, saj drugače tvegajo potop v povprečnost in izgubo občinstva. In prosimo, prenehajte že enkrat s tem razvojem na več platformah! Čeprav je zamisel zelo mikavna, nam igralske izkušnje pravijo drugače.

**PCF**

**Vesolje! Asteroidi so luštkani, a je to tudi vse.**

**PCFormatOcena**

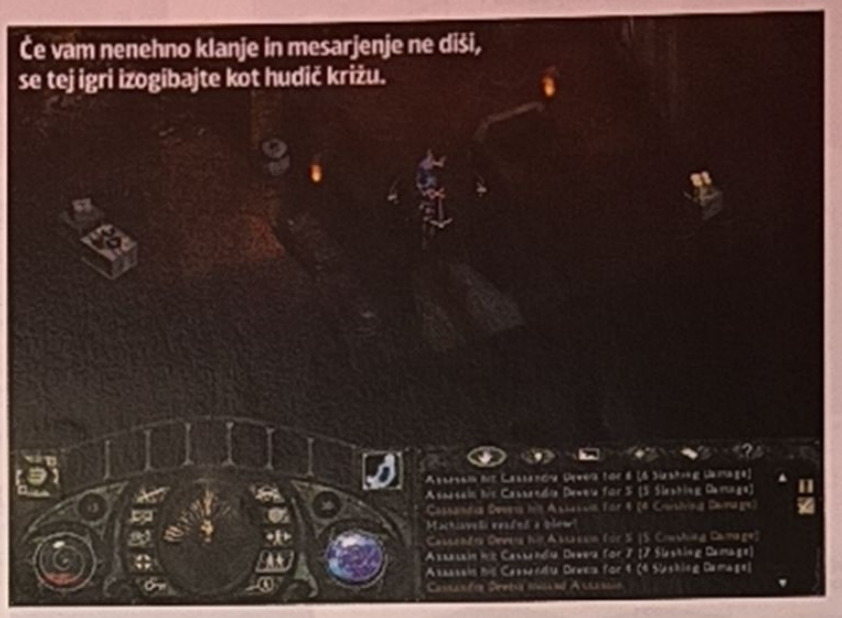
Plus za dobre namene

Slab boj, slabo okolje, slabo orožje

"Povprečen odpadek, kateremu se raje izognite."

**45%**

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Obrazna mimika SOVRAŽILI BOSTE ↙ Obupno igralnost


Če vam nenehno klanje in mesarjenje ne diši, se tej igri izogibajte kot hudič križu.

↘ IGRANJE VLOG

# LIONHEART LEGACY OF THE CRUSADER

**Bolj je podobno smrtnemu pohodu kot viteški zapuščini.**

Nahajamo se v gospodovem letu 1588, v vzporednem svetu srednjeveške Barcelone, kjer je katastrofalni dogodek odprl prehod v svet nepojmljivega zla. In mi se dolgočasimo. Dolgočasimo se pa zaradi klanja in sekanja, sekanja in klanja...

*Lionheart: Legacy of the Crusader* je že v osnovi čisto navadna igra, čeprav vse krivde ne moremo zvaliti na razvijalca, Black Isle Studios. Celotno 2D področje igranja vlog je danes že nekaj takega, kot bi obstajal *Star Trek 21: Tako zelo utrujeni*. Seveda pa smo razočarani nad podjetjem, ki nam je med drugim dalo *Planescape: Torment* – verjetno eno najbolj napetih iger igranja vlog sploh.

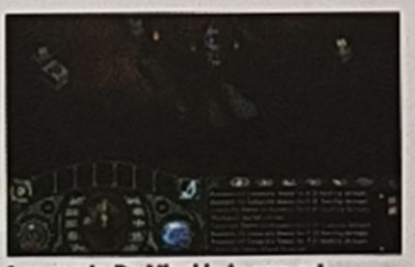
*Lionheart* se prične obetavno, zgodba pa je dovolj razvita, da vas pritegne k začetnim stopnjam. Želimo si le, da bi bilo nekaj več interakcije s stranskimi liki, saj vam včasih zaupajo življenjsko pomembne misije ljudje, ki ste jih pravkar srečali. Kljub temu smo zelo hvaležni, da Black Isle še naprej uporablja sistem posebnega razvoja likov, ki onemogoča, da bi bile vaše sposobnosti omejene zaradi odločitve, ki ste jo sprejeli na začetku igre.

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Avalon Interactive
**Splet** http://lionheart.blackisle.com
**Min** PIII-700, 128Mb, 8Mb 3D kartico
**Opt** 16Mb 3D kartico

Težave se pojavijo, ko zapustite Barcelono, igra pa takrat pokaže pravi obraz. Če ste pomislili, da igrate predelano različico *Baldur's Gate*, ste se pošteno zmotili, saj vas zunaj čaka vaša prva velika misija. Izven Barcelone se na dnevnem redu nahaja val za valom klanja in mesarjenja, ki od vas zahteva visok davek v obliki bojnih sposobnosti. Če ste skrbno ustvarjali prebrisan in silen lik, vas čaka le enakomerno mahanje z orožjem. Na tak način pa zlahka obidete sistem ustvarjanja likov, pravzaprav pa tudi celotno igro.

**PCF**


**Leonardo Da Vinci je le ena od resničnih oseb v igri.**

**PCFormatOcena**

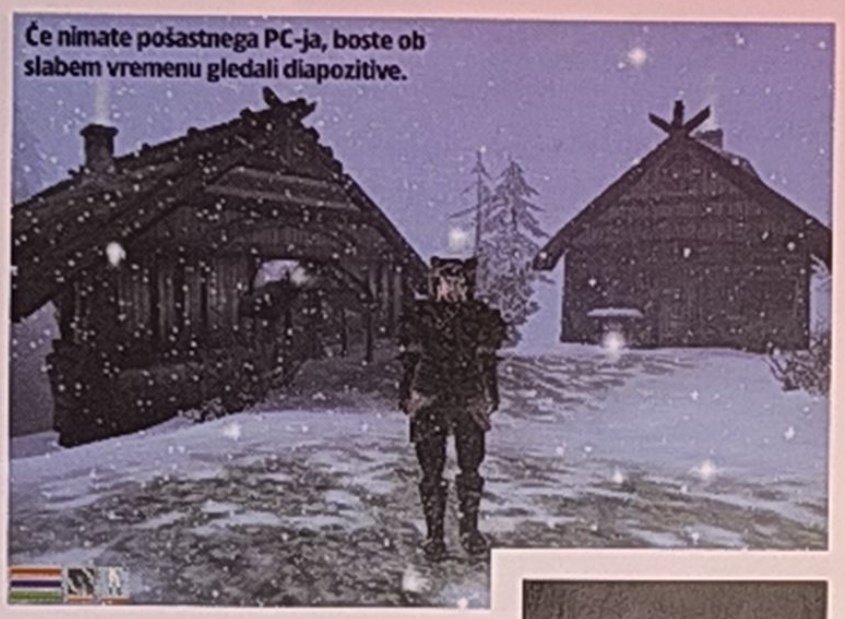
Zabavne začetne stopnje

Popolnoma nekoristen lik

"Ali je to mesarjenje v stilu *Baldur's Gate* ali *Diabla*?"

**61%**

VAŠA PRVA URA
LJUBILI BOSTE ↗ Govorjene besede SOVRAŽILI BOSTE ↙ Ko vam ukradejo obuvalo


Če nimate pošastnega PC-ja, boste ob slabem vremenu gledali diapozitive.

Bojte se vseh vrst jezdecev. Razumete?

↘IGRANJE VLOG

# THE ELDER SCROLLS III BLOODMOON

## Do kolen v truplih divjih živali.

Minile so že tri noči, odkar vas je ugriznil volk, in časa je le še malo. Previdno odstranjujete sekiro iz duhovnikovega temena, saj vam je jasno, da nihče ne sme poznati vaše prave oblike. Odrekli ste se možnosti ozdravljenja in se odločili za mnogo bolj zapleteno, a izjemno razburljivo življenje. Približuje se sončni zahod, ko se zavlečete v temne sence divjine ter čakate na neizbežno spremembo.

Kratko potovanje s čolnom od Vvardenfella do otoka Solstheim, je drugačno od česar koli, kar lahko vidi na domnavezan temni vilinec. To je namreč območje Nordov, ki ima vedno zelene gozdove, zamrznjeno jezero in za povrh še ledenik.

Pod s krvjo prepojenim gozdom najdete običajen nabor jam, poseljenih s samotarskimi računalniško vodenimi liki, ki potrebujejo pomoč, ali pa z manj prijaznimi nemrtvimi pošastmi ter napol golimi divjimi nordijskimi bojevniki, ki mahajo s srebrnim orožjem za klanje volkodlakov.

Res, tudi najbolj previdni pustolovci se bodo znašli do kolen v živalskih truplih. Prebivalci Solstheima so po otoku razširjeni bolj kot kakšen nadležen spam.

*Morrowind* vam je omogočal sprehajanje med mesti ter opazovanje čudovite pokrajine, polne prijaznega divjega življenja, *Bloodmoon* pa vas vrže v jamo skupaj s 50 jeznimi zverinami. Kmalu boste začeli uporabljati prstan nevidnosti, saj enostavno ne boste imeli časa, da bi se pretepali z vsemi.

Igra vas zares pritegne, če se odločite, da se ne boste ozdravili Sanies Lupinusa in se spremenite v volkodlaka, kar vam da izgovor za zverinsko obnašanje in predstavi drugo plat zgodbe. Vzdušje se spremeni, a ko se prebijate skozi naloge, še vedno pretepate prvotne volkove in se trudite postati glavni pes. Dobra dela podnevi in klanje ponoči – vsekakor vam ne bo zmanjkalo dela.

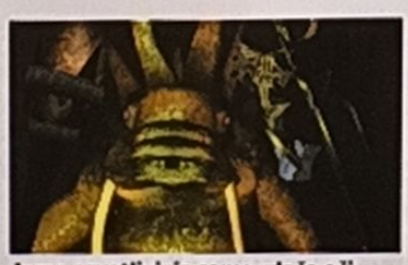
**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Ubi Soft
**Splet** www.elderscrolls.com

**Min** P500, 128Mb, 32Mb 3D kartica

**Opt.** P800, 256Mb, 64Mb 3D kartica


Jame osvetljujejo samo rdeče oči njihovih prebivalcev.

**PCFormatOcena**

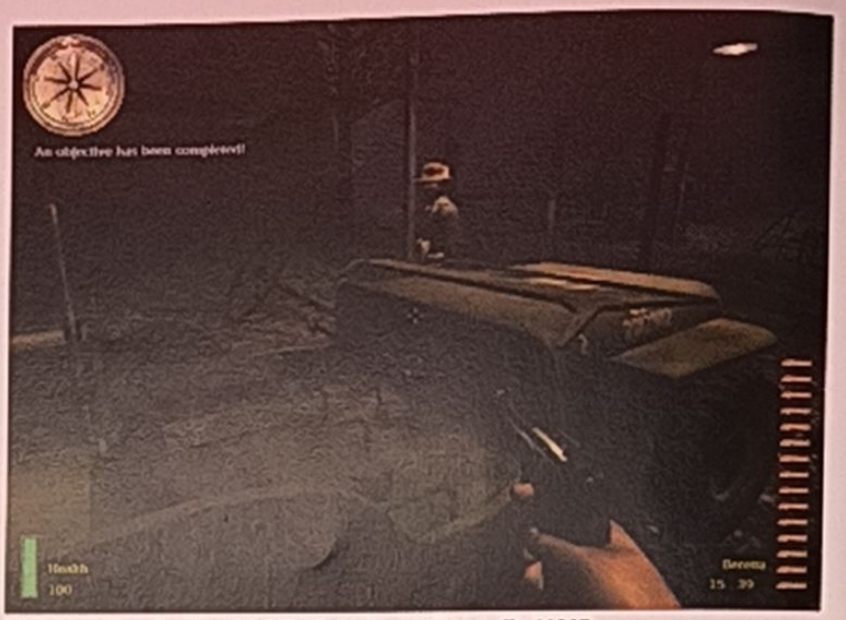
↗ Delo za boljši (ali slabši) svet

↙ Slaba glasba in otroški prepeti

"Pogovorite se z nadrejenimi podnevi in jih ogrizite ponoči."

**70%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Medvedje čelade SOVRAŽILI BOSTE ↙ Malo slik na sekundo



Linearnosti ne boste ušli. Nikoli, to je vendar serija *MOH*!

↘PRVOOSEBNA STRELJANKA

# MEDAL OF HONOR BREAKTHROUGH

## Čas je, da se predamo. Sovražnik je prebil obrambne vrste.

Največja napaka in največji uspeh serije *Medal of Honor* je bil nedvomno spektakel, ki je silno zapeljiva zadeva. Najlepše je znamenito izkrcanje na dan D v izvirni igri, ki resnično izgleda kot *Reševanje vojaka Ryana* in bombardira naše čute, same interaktivnosti pa je le v minimalnih količinah. Preveč je mogoče videti, a je premalo stvari, ki jih je mogoče narediti.

Ravno to je poglavitni razlog, da se je *MoH* tako grozovito postarala. Nabor misij vse skupaj še poudari, saj se gibljete po precej nezanimivih krajih. Znašli se boste v severni Afriki, ki je polna peščenih stopenj, in Italiji, kjer se boste po robu postavili Mussolinijevim fašistom.

Vključenih je 11 stopenj, kar pomeni da gre za daljšo izkušnjo, kot pri predhodniku *Spearhead*. Za to je zaslužna tudi večja obsežnost posameznih nalog (dobra stvar) in še več nepravičnih skriptiranih dogodkov (kar običajno pojmujemo kot slabo lastnost).

To človeka spravi v depresijo. *MoH* je prav tako obvladal skrajnosti. Linearnost stopenj? Igra vam da kompas, da se le ne boste zmedli. Ne veste točno kje so vaši cilji? Utripajo rdeče. Ustavljanje? Nikakor ne; tam ste, da greste v akcijo.

Zakaj torej oblikovalci stopenj igralca zapišejo takojšnji smrti? Igra dovoljuje neverjetno natančnost nasprotnikov, medtem, ko so povsem skriti za sceno? Zakaj je UI enkrat dobra, naslednji trenutek pa oseba, ki jo varujete, ignorira aktivirano granato pri svojih nogah ter umre in vam tako prepreči, da bi dokončali nalogo?

Svetle točke: k sreči je manj ostrostrelcev. Večigralske mape so dobrodošle, prisotna je celo inovacija v obliki načina, kjer postanete po usodnem strelu ujetnik in vas morajo kolegi rešiti.

Prisotnih je nekaj atraktivnih trenutkov, a kmalu boste zapadli v ponavljanje in frustracijo. Le še senca nekdanjega blišča.

**PCF**

**KAR MORATE VEDETI**

**Založnik** Electronic Arts
**Na spletu** www.eagames.com

**Min** PIII-733, 128Mb, 16Mb 3D kartica, Medal of Honor: Allied Assault

**Opt** PIII 1GHz,32Mb 3D kartica

**Tovornjaki z okrepitvami se lahko prikažejo kadar koli. Ne razburjajte se, raje jih pokončajte.**

**PCFormatOcena**

↗ Več stopenj za eno bolj prijubljenih iger

↙ Več je frustracije, kot zabave

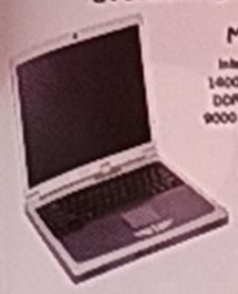
"Mogočni so padli. Raj za ljubitelje ponavljanja."

**52%**

VAŠA PRVA URA LJUBILI BOSTE ↗ Prah ↗ Tanke SOVRAŽILI BOSTE ↙ Staranje igre ↙ Italijansko modo

## prenosniki IPC

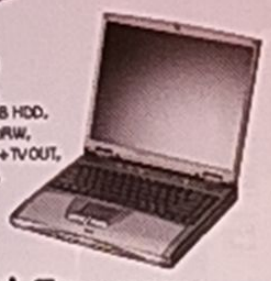
dvoletna garancija



**MultiNote 430E**

Intel Pentium 4 2400, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD-CDRW, Radeon 9000 Mobile 64MB DDR+TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

405.900 SIT



**MultiNote 5620**

Intel Pentium 4 2400MHz, 15" TFT 1400x1050, 40GB HDD, 256MB DDR RAM, DVD/CDRW, VGA Radeon 9000 64MB +TVOUT, LAN 10/100, modem V90, USB 2.0, firewire, IrDA, SPDIF, torbica

469.900 SIT

## napajalniki Enermax

svetovno priznani napajalniki

EG-365AX ActPFC... 17.400 sit
EG-365AX ActPFC+FMA... 21.000 sit
EG-465AX ActPFC... 28.320 sit
EG-465AX ActPFC+FMA... 29.880 sit

## matične plošče Epox

Epox EP-8RDA3+... 30.900 sit

Socket A Duron/Athlon, nForce2 dipset

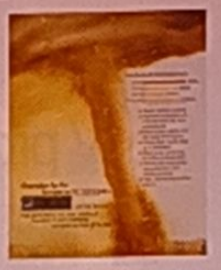
Epox EP-4PCA3+... 46.680 sit

Socket 478 P4, 875P dipset

## TwinMOS

vrhunski pomnilnik za ugodno ceno

PC2100 (DDR266)
PC2700 (DDR333)
PC3200 (DDR400)
PC3700 (DDR466)



## grafične kartice Innovison

Inno3D Gf4 Mx440-8X 64MB/64bit TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 12.960 sit
Inno3D Gf4 Mx440-8x 64MB TVOUT (GeForce4 MX440-8x)... 15.960 sit
Inno3D Gf4 Ti4200-8x 128MB DVI/TVOUT (GeForce4 Ti4200-8x)... 34.680 sit
Inno3D Gf FX5200 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5200)... 20.880 sit
Inno3D Gf FX5600 128MB DVI/TVOUT (GeForce Fx5600)... 41.760 sit

## PC Modding

(več o PC Moddingu na http://www.mlacom.si/modding/pc-modding.html)

## hladilni produkti Zalman

neslišni hladilniki (20dB)

6000-AlCu oem... 3.840 sit
6000-AlCu... 6.168 sit
6000-Cu... 7.920 sit

7000-AlCu... 7.320 sit
7000-Cu... 9.840 sit

5100AlCu oem... 4.428 sit
5100AlCu... 6.600 sit

ZM-F1... 1.000 sit
ZM-F2... 1.320 sit

Fan Mate 1... 828 sit

ZM80A-HP... 5.880 sit

(več o produktih Zalman na http://www.mlacom.si/Harvard/VARDR/10-1-2002-zalman.htm)

## ohišja Thermaltake

Xaser III s pleksijem

črn... 42.300 sit
moder... 42.600 sit
aluminijast... 53.400 sit

mlaco d.o.o.
Drenikova 36, Ljubljana
T:01/5008775 F:01/5008777
prodaja@mlacom.si, http://www.mlacom.si

Vse cene vsebujejo DDV in se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila! Naročeno pošljemo tudi po hitri pošti!

# NASLEDNJI MESEC

↘ V prodaji od 1. decembra

# VODIČ PO LONGHORN

Kaj prinaša Microsoftov operacijski sistem naslednje generacije in ali se ga izplača čakati? Ne zamudite poglobljenega štiristranskega pogleda.

**PLUS!**
Ali je vaš PC pripravljen na *Half-Life 2*?

## DRUGE TEME IZ DECEMBRSKE ŠTEVILKE

### OSNOVNE PLOŠČE

Nadgrajujete računalnik? Ne zamudite našega primerjalnega supertesta osnovnih plošč za Athlon in Pentium 4.

### AVTOMATIZIRAJTE SVOJ DOM!

Kako svoj PC spremeniti v stroj za avtomatizacijo in varnost svojega domovanja. Cenovno sprejemljive rešitve.

### NOGOMETNI SPOPAD

*Pro Evolution Soccer 3* ali *FIFA 2004*? Katero nogometno simulacijo bomo igrali ta božič? Izvedite v primerjalnem opisu.

### DIGITALNI APARATI

Digitalni fotoaparat bo za novo leto eno bolj zaželenih daril. Primerjali bomo izdelke vodilnih podjetij v razredu 4 megapikslov.

# KAJ STE ZAMUDILI

**PCF 20**

**V reviji**
Supertest grafičnih kartic >> Sinhronizacija telefona in PC-ja >> Foto-vodič: vgradnja vodnega hlajenja >> Homeworld 2 >> Organsko računalništvo
**Na disku**
Celoten program Music Collector >> Celotna igra Dink Smallwood >> Celoten program AMF Daily Planner >> Call of Duty >> GTA: Modern Mod

**PCF 19**

**V reviji**
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >>Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
**Na disku**
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II >> Demo Vietcong

**PCF 18**

**V reviji**
Nasveti za nadgradnje >> Predvajajte glasbo po stanovanju >> Navijte procesor >> Prihodnost robotike >> Opis Tomb Raider 6
**Na disku**
Celoten program Floorplan 3D v6 >> Celoten Invention Pilot Utils >> Celotna igra Hardwood Solitaire II

**PCF 17**

**V reviji**
150 nasvetov za pospešitev PC-ja >> The Sims 2 >> Supertest notranjih pogonov >> Mobilne dostopne točke >> Planetside
**Na disku**
Celoten SerifDraw Plus >> Celoten SpyCleaner >> Celoten PC Tracker Pro >> Celoten Mail Virus Blocker

**PCF 16**

**V reviji**
19-palčnih monitorji >> Postavite lasten medijski center >> Povežite dom z Bluetoothom >> GTA Vice City >> Colin McRae Rally 3.0
**Na disku**
Celoten Instant CD/DVD >> Celoten Showshifter >> Celoten 4DiskClean Lite 3.0 >>Demo Rise of Nations

PC Format pretekle številke **880 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja), predzadnja številka **990 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **narocnine@pcformatslo.net**

# PCF Hardcore

## Modi/Naredi sam/Ekstremi/Nasveti Prepovejte bež!

IVO VIDERGAR TEMNI JEDI

## "TRD" MESEC

Zelo dobro vem, kaj pričakujete v prvem uvodnem stavku, a nalašč ne bom omenil črnine. Tako. Prav vam je. Najverjetneje vam je jasno, da sledijo temperaturno neprijetni dnevi, ki so idealni za fizične napade na vaša ohišja. Ni hudir, da nekomu ne bi uspelo kaj podobnega kot Juretu, čigar izdelek si lahko ogledate na desni.

Nekateri se ta mesec nismo obremenjevali z novico o prestavitvi izdaje igre *Half-Life 2*, ampak smo si veselo ogledovali Macov OS X na naših PC namizjih. Idealno orodje za tiste, ki v žepu nimate 700 tisočakov, kolikor stane Macova najnovejša zverina. Kolega Jaušovec si je spet rezal prste in brusil živce v nadaljevanju vodiča iz prejšnje številke, kjer boste izvedeli vse, kar ste si kdaj želeli vedeti o modificiranju, pa niste upali vprašati. Ljubitelji *Warcrafta III* pa boste izvedeli, kako izboljšati svoj položaj na Blizzardovem portalu Battle.net.

**ivo@videotop.si**

## SPOZNAJTE MOŠTVO

**IVO VIDERGAR**
Celo *Halo* se je ta mesec za pol ure znašel na njegovem PC-ju, kar je vsekakor uspeh. Darkman torej zna namestiti igro, ki ni iz studiev id Software.

**UROŠ GLAD**
Urošu je ta mesec posel vzel preveč časa a je obljubil, da bo naslednji mesec vzel v roke motorno žago za fizične obračune z ohišji.

**FRAN LHOTKA**
Ljubitelj vodnega hlajenja v vseh agregatnih stanjih je ta mesec uspel celo povohati nove sisteme za zračno hlajenje. Več preberite na strani 103.

**BOŠTJAN KRAJNC**
Boštjan se je tako zaljubil v G5, da si je namizje PC-ja priredil tako, da izgleda kot Macov OS X. Bomo videli, koliko časa bo vztrajal.

**UROŠ JAUŠOVEC**
Ohišja so njegova šibka točka, zato se je tokrat spet poglobil v to, kako iz njih narediti nekaj popolnoma drugačnega.

**GREGOR MRAZ**
Ni nam čisto jasno, kaj počne. Tekste za revijo je sicer poslal, a nam je načrt, da bi mu naložili več dela, spodletel. Očitno se ukvarja s kakšno novo simpatijo.

# DOMŽALSKI MOJSTER

Ogledali smo si stroj Jureta Osolnika, v katerem boste težko našli sledove kladiva in rezil. Po temeljitem pregledu vam lahko potrdimo, da gre čisto res za domači izdelek.

**A bež ni prepovedan?**
Škoda le da se Jure ni odločil za kakšno bolj sočno barvo pogonov. Moramo priznati, da je tale bež obupen (a še vedno verjetno krasi veliko večino ohišij).

**Hladen kot špricer**
V ohišju je šest ventilatorjev, ki dodobra poskrbijo za prezračenost notranjosti in celo tako navit procesor držijo na le 40°C – preverjeno!

**Popolni nadzor**
Lepo izdelana kontrolna plošča za uravnavanje obratov ventilatorjev.

**Modro, ki te ljubim**
Priznamo, da brez lepotnih dodatkov ne gre, še manj pa brez modre svetlobe. Po besedah Jureta je to eden kasnejših dodatkov k ohišju.

**Dodatno hlajenje**
Brez komentarja. Odlično uporabljen priključek PC tipkovnic za napajanje ventilatorjev na stranici ohišja.



MOD MESECA

Jure Osolnik je potreboval za svoj modifikatorski izdelek celih šest mesecev in že dela na novem projektu, ki ga z veseljem pričakujemo. Modifikatorski mojster si je dele priskrbel v prvi prodajalni z elektro materialom in si z domačimi stroji pomagal pri oblikovanju sprednjega dela ohišja. Uspel mu je neverjeten nadzor vgrajenih ventilatorjev in menda se mu z vgrajenim Celeronom 2GHz, navitim na 2,8GHZ, zadeva ne segreje preko 40 C. Dodamo lahko le to, da je bil Ivov komentar pričakovan: "Namesto modre barve bi lahko uporabil mat črno...."

RADIO KRŠKO 93,4 FM

# Mod novice

Spremljamo novosti v modifikatorski skupnosti.

### VGA HLADILNIK

Zalman, podjetje za proizvodnjo tihih rešitev za hlajenje, je na trg poslal kup novosti. Ena teh je nov cevni hladilnik za grafično kartico, ki je podoben tistemu, ki ga je Sapphire uporabljal na karticah 9700 Special Edition. Zalman pa je izdal tudi nov cevni hladilnik za trde diske, hladilnik za severni most in bloke za vodno hlajenje.

**www.zalman.co.kr**

### MADE IN SLOVENIA

Modifikatorska scena v Sloveniji napreduje, o čem pričajo tudi vaša pisma. Aleš Pirec (aka Grimlord) iz Pragerskega nam je poslal fotografije svoje modifikacije, ki jo je poimenoval QL-bLu. Zadeva sicer ni revolucionarni mod, saj gre za predelavo Sweexovega ohišja CX4, vendar morate priznati, da izgleda lepo. Če ste se tudi vi nalezli modifikatorskega virusa, nam na spodnji naslov pošljite fotografije svoje stvaritve.

**www.pcformatslo.net**

### ZA DOMAČI KINO

Med brskanjem po modifikatorskih straneh smo ta mesec naleteli na to odlično rešitev, ki jo uporabnik pod imenom Qtip42 uporablja za domači kino. Možak je vzel osnovno ploščo ITX z že vgrajenimi rešitvami za grafiko in zvok in tako dobil to sladko malo škatlico. Iz fotografij je razvidno, da je delo opravljeno odlično. Podrobnosti o izdelavi in več fotografij najdete na **www.hardforum.com/showthread.php?&threadid=643055**.

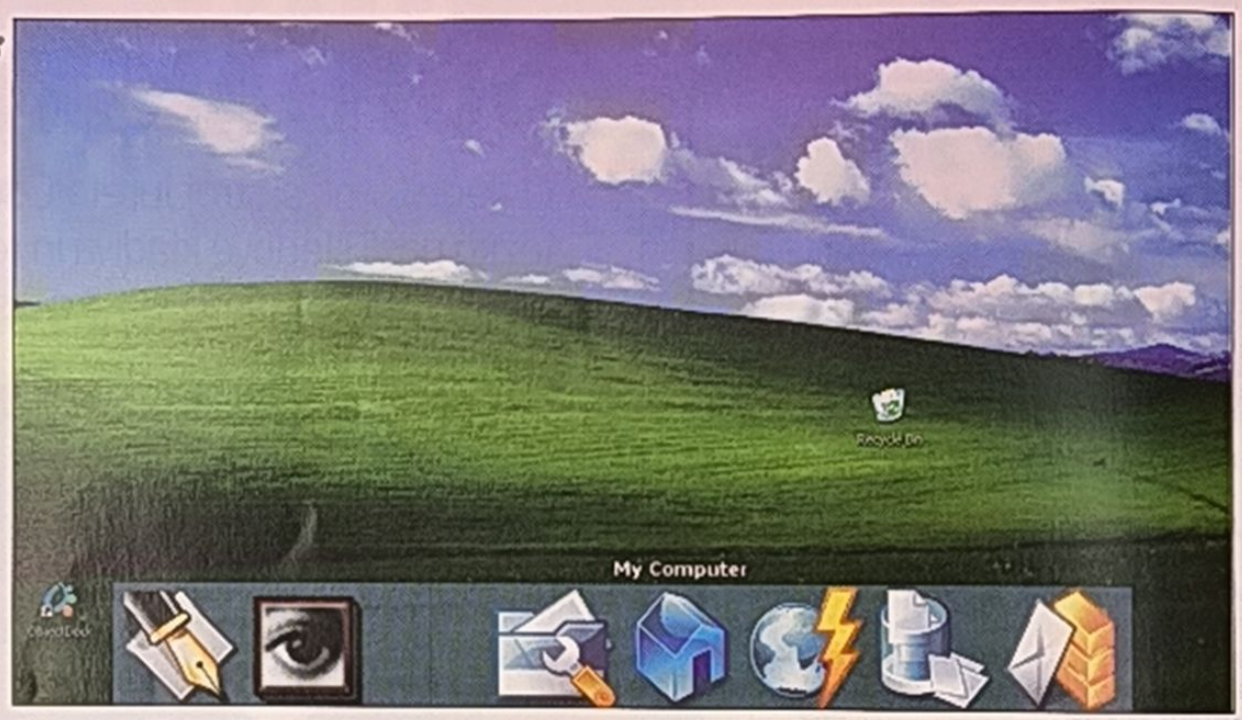

**PCFORMAT**
info@pcformatslo.net

NA DISKU

**EKSTREMNO PRILAGAJANJE**

# NAMIZNA ZAVIST

Grafični uredniki *PCFormata* ne morejo brez Macov. Samo za njihovo dušo smo tokrat emulirali Max OS X na PC-ju.




**Namesto, da bi si kupili Porscheja, lahko nekateri uporabniki sedaj nadoknadijo svoje fizične pomanjkljivosti tako, da si opravilno vrstico povečajo do orjaških razsežnosti. Neumna ideja, a je vsaj cenejša...**

## 24-KARATNI TRIK

### >>WINDOWS XP

**XP IGRAČE** Ko gre za prilagajanje Windows XP, Microsoft ni prepustil vsega neodvisnim razvijalcem. Izdelali so lastne *Windows XP Power Tools*, kar že gotovo veste? Gre za skupek orodij, ki vam omogočajo dostop do možnosti, ki drugače niso na voljo v Windows XP, snamete pa jih lahko z naslova **www.microsoft.com/windowsxp/pro/downloads/powertoys.asp**. Še posebej zanimiv je sedaj že legendarni *Tweak UI for XP* in priročen *Virtual Desktop Manager*, ki omogoča, da imate štiri različna namizja za vsakega uporabnika WinXP.

Ste se že naveličali tistega zelenega gumbka, ki čepi v levem spodnjem kotu vašega zaslona? Sicer neradi priznamo (navsezadnje smo uporabniki PC-jev seveda višje v prehranjevalni verigi, kot druge oblike računalniškega življenja), vendar OS X na Macu ne izgleda tako slabo. Pravzaprav bi ena njegova izvirna značilnost Windows XP precej koristila: Macova nova opravilna vrstica. Nekateri uporabniki OS X jo obožujejo, drugi sovražijo, vendar ga vsaj imajo, medtem ko uporabniki Windows XP nimamo druge možnosti, kot da uporabljamo stari meni **Start**...

## Škatlica, modificiraj se...

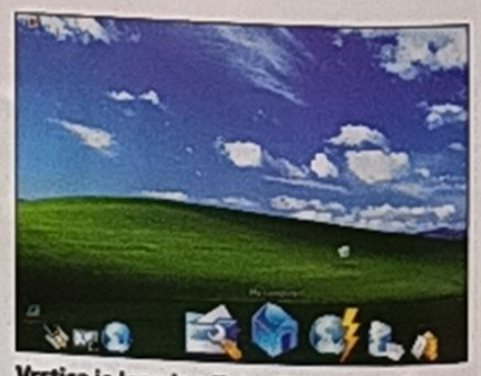
Z uporabo naših moči sklepanja smo prišli do zaključka, da je kakšna brihtna glavca najbrž že izdelala podobno rešitev za Windows. Potem, ko smo na hitro preiskali splet, se je izkazalo, da se nismo motili. V bistvu smo naleteli na kar nekaj emulatorjev opravilne vrstice. Tukaj je, na primer, *MobyDock* (**www.mobydock.tk**), ki izgleda prav zanimivo, vendar vztraja pri tem, da imate nameščen DirectX 9. Ker bi to lahko nekatere med vami zmotilo, smo se odločili rešitev le omeniti in smo nadaljevali z iskanjem. Tukaj je tudi nemški *Y'yDock*, ki je na voljo na **http://download.computer.msn.de/syndication/msn/downloads/msn_download_10526093.html** – vendar smo se osebno od nekdaj bolje razumeli s programi v angleščini. Naš prst je zato pokazal na *ObjectDock* (**www.objectdock.com**), ki so ga ustvarili pri Stardock Corp (**www.stardock.com**), avtorjih kar nekaj klasičnih orodij za prilagajanje Windows, kot sta *ObjectDesktop* in *WindowsBlinds*. *ObjectDock* se seveda nahaja na našem disku – zlorabite ga.

Dock si torej lahko privoščite že zaradi spremembe izgleda svojega sistema, mi pa se sprašujemo, če ima tudi uporabno vrednost.

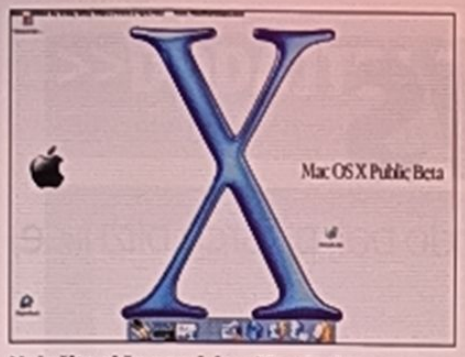
## SPLETNE STRANI

Pet najboljših strani za prilagajanje.

WinCustomize
www.wincustomize.com
File Forum
www.fileforum.com
StarDock
www.stardock.com
MacDesktops
www.macdesktops.com
XPTheme.info
www.xptheme.info



**Vrstica je lepa in učinkovita za uporabo. Ste si zapisali, gospod Gates?**




**Naložite si še namizje z Macdesktops.com in ljudje bodo mislili, da uporabljate Maca in ne PC. Seveda samo, če so naivni.**

No, v bistvu ponuja nekaj prednosti pred klasično kombinacijo menija Start in opravilne vrstice. V bistvu gre za opravilno vrstico in mesto za poganjanje aplikacij, ki si ga lahko popolnoma prilagodite. Ko postavite kazalec miške čez posamezen predmet v vrstici, se ta obrne in približa to ikono. *ObjectDock* prinaša nekaj dodatnih ikon, več kot 1.000 novih ikon pa vam je na voljo na odlični strani WinCustomize (**www.wincustomize.com**). Iz povezave **Library** na levi strani zaslona preprosto izberite **ObjectDock** in tam poiščite svoje ikone.

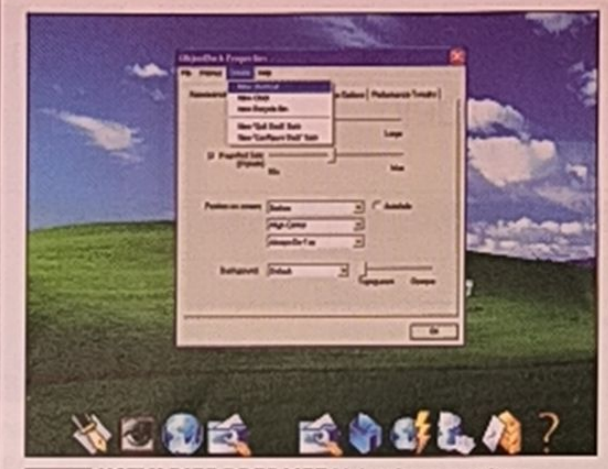
## Naslednji korak?

*ObjectDock* je sicer še vedno v beta fazi razvoja, vendar smo ga mi uporabljali lep čas in nismo naleteli na nič takšnega, kar ne bi delovalo. In ne samo to – program je zelo preprost za namestitev. Ikone za nove programe bodo še naprej ustvarjane v meniju **Start**, tako da lahko hitro preklopite nazaj, na tej strani pa prinašamo nasvetov za uporabo programa, s čimer sicer gotovo ne boste imeli težav.

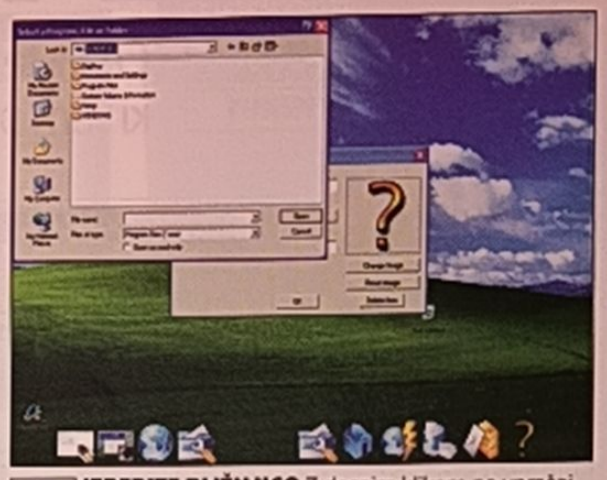
Uporabniki Windows XP smo torej dobili dostop do hvaljene lastnosti Macovega sistema – kaj je naslednje? Emulator Mac-OS X, ki bi ga pognali kar iz Windows XP? Glede na to, da naši grafični oblikovalci tudi doma ne morejo brez Maca, nam vsekakor sporočite, če naletite na kakšnega... **PCF**

## >>DODAJANJE PROGRAMOV

Kako dodati nov predmet v novo opravilno vrstico.

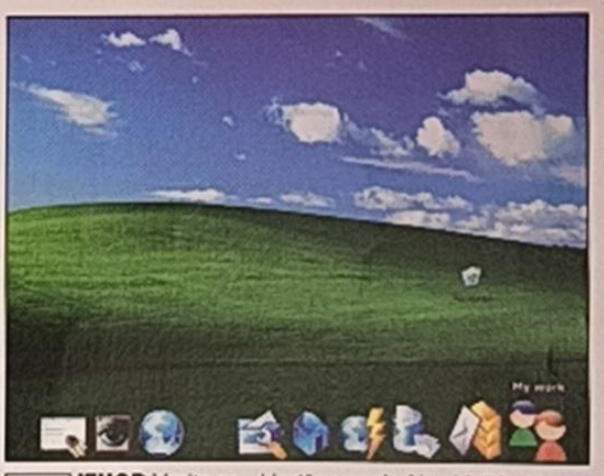


**01** **USTVARITE PREDMET** Najprej se napotite v **ObjectDock Properties** (glejte drugi vodič) in izberite **Create**, nato iz menija **Create** izberite **New Shortcut**. Opazili boste, da se je v vrstici pojavila nova ikona – vprašaj.



**02** **IZBERITE BLIŽNJICO** Z desnim klikom na vprašaj (bodite previdni, ker morate biti natančni) boste odprli nov meni, v katerem izberite **Dock Item Properties**. Sedaj vnesite ime bližnjice ter prebrskajte svoj disk, da najdete želeno datoteko.

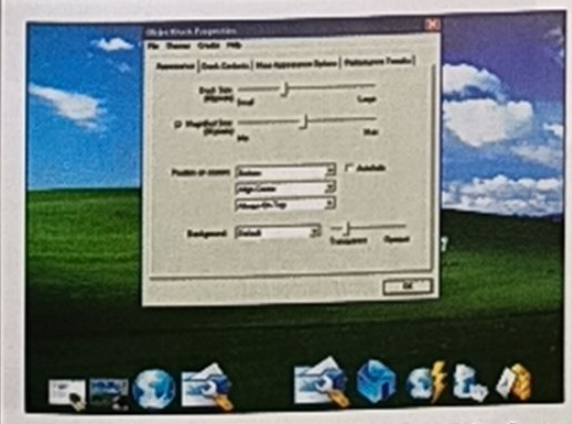
**03** **IZBERITE IKONO** Odvisno od datoteke, ki jo izberete, bo *ObjectDock* za vas izbral ikono. Če se to ne zgodi ali pa vam ikona ni všeč, v oknu **Dock Item Properties** kliknite na gumb **Change Image**. Na voljo so vam številne ikone, med katerimi izberite eno po želji.



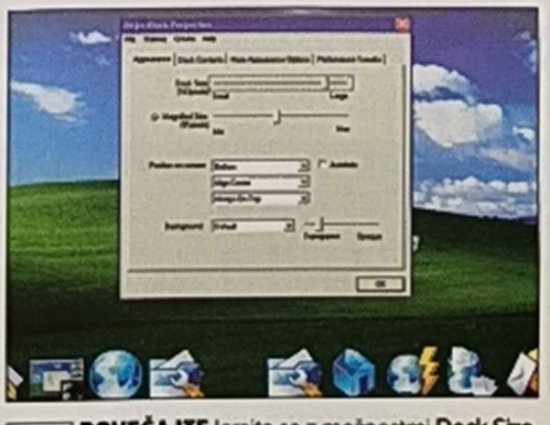
**04** **IZHOD** Vrnite se v klasičen pogled in videli boste, da je vaša nova ikona ponosno zasedla svoj prostor. Morda se boste vprašali, kako se vrniti v klasičen Windows meni Start. Preprosto odprite **ObjectDock Properties** ter iz menija **File** izberite možnost **Quit**.

## >>PRILAGAJANJE DOCKA

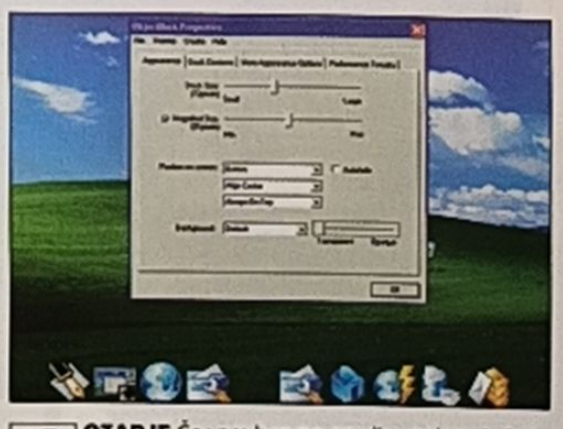
Konfiguracija vrstice je še bolj enostavna, kot si mislite.



**01** **KONFIGURIRAJTE** Kliknite na ikono **Configure ObjectDock**. Pojavilo se bo okno **ObjectDock Properties**. Če želite svoj meni **Start**, kliknite na jeziček **Dock Contents** in izberite možnost na dnu. Lahko ga prestavite tudi na vrh zaslona.



**02** **POVEČAJTE** Igrajte se z možnostmi **Dock Size** in **Magnified Size**. Tukaj lahko novo vrstico povečate ali zmanjšate ter spremenite velikost povečane ikone, ko se nad njo premaknete s kazalcem miške. Če vam ni všeč, lahko povečavo tudi izklopite.



**03** **OZADJE** Če vam barvno ozadje vrstice ni všeč, je ta lahko tudi prozorna, tako da se bo skoznjo videla slika vašega namizja. Na jezičku **Appearance** premaknite drsnik proti **Transparent**.

↘ BLIŽNJICE NA TIPKOVNICI

# VDRITE V WINDOWS

TEŽAVNOST

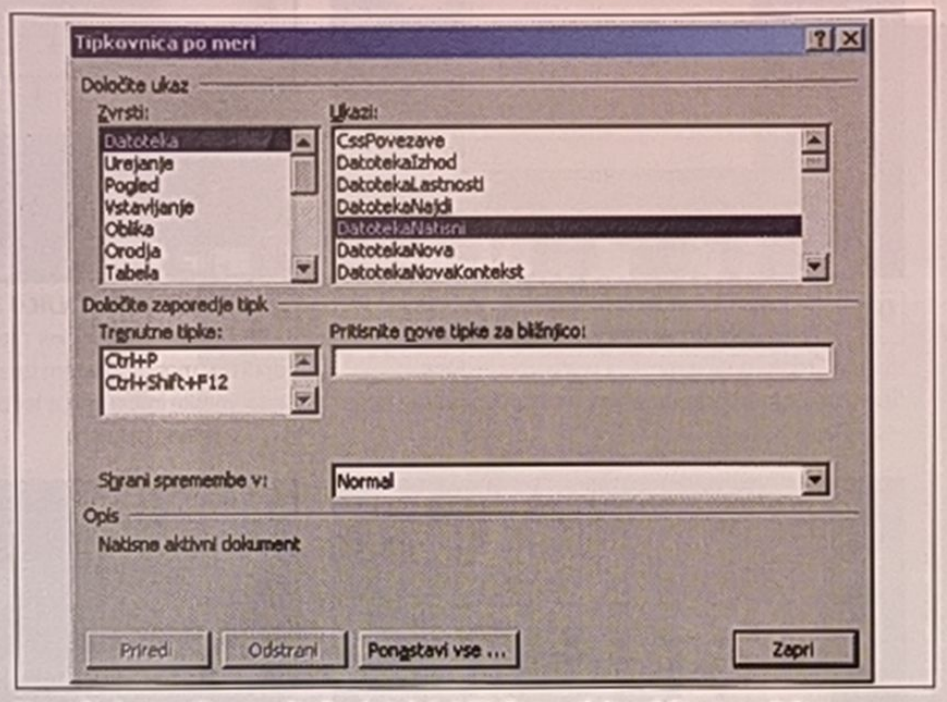
POTREBEN ČAS 25 MINUT

Če niste ravno navdušen rekreativec, vam bodo bolj pri srcu bližnjice, ki vam prihranijo delo.

**24-KARATNI TRIK**

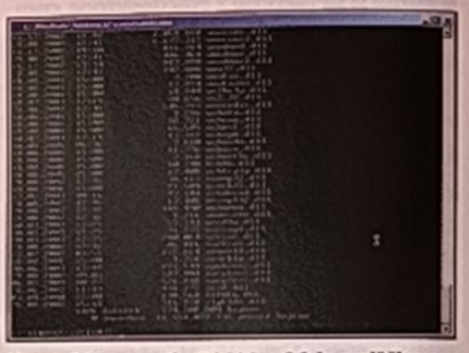
**>>NAJDITE PRAVE DATOTEKE DLL**

**NE NAJDETE DATOTEKE DLL?** Program *DLLMan32* poišče datoteke DLL, ki pripadajo določenemu programu. Najprej kopirajte program na pogon C, nato pa na isto mesto kopirajte programsko datoteko, ki jo želite preveriti. Kliknite **Start→Run**, vtipkajte **command** in pritisnite [Enter]. Vtipkajte **c:\dllman32 <imedatoteke>**, kjer je **<imedatoteke>** ime vašega programa. Pred vami se bo pokazal seznam datotek DLL, ki ga lahko preiščete.




**Ustvarite lastne ali popravite že obstoječe bližnjice na tipkovnici ter na splošno izboljšajte programe, da bodo delali za vas – na preprost način.**

Prejšnji mesec smo vam pokazali, kako lahko s pomočjo *Resource Hackerja* spoznate notranje delovanje sistema Windows in ustvarite gumb **Start** ali okno **Run** po lastni zamisli. Tokrat vam bomo pokazali, kako to orodje uporabiti za ustvarjanje lastnih bližnjic na tipkovnici, ki vodijo do želenega programa. Niso vse bližnjice na tipkovnici intuitivne, prav tako pa niso vsi programi takšni, kot je *Office*, ki vam omogoča ustvarjanje lastnih bližnjic. Nekatere prepotrebne bližnjice sploh ne obstajajo, kar vam bo potrdil vsak, ki uporablja *Notepad* v Windows 98 ali ME. *Resource Hacker* omogoča dodajanje lastnih bližnjic vsakemu ukazu v meniju – edina težavica je poiskati izvršilno datoteko ali datoteko DLL, v katero nato vdrete. Najprej zaprite program, ki ga želite spremeniti. Nato zaženite *Resource Hackerja* in pričnite z iskanjem v mapi programa – zaženite datoteko EXE in poiščite mapo **Menu**. Če je ni, se nahaja v eni od datotek DLL. Te so navadno zakopane v mapi **Windows**, zato si prej oglejte 24-karatni trik na levi, da si prihranite čas z iskanjem.



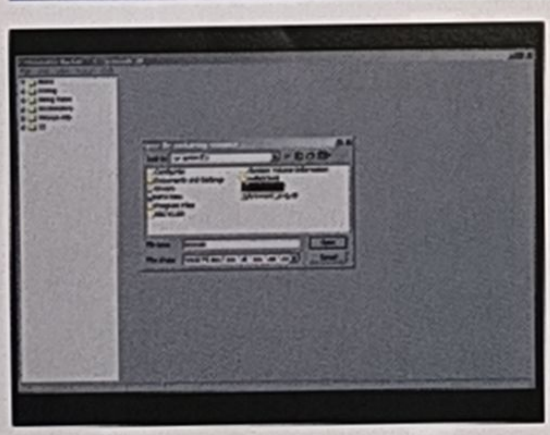
**Uporabite orodje *DLLMan32* in poiščite datoteke DLL.**

## Izvršilne datoteke

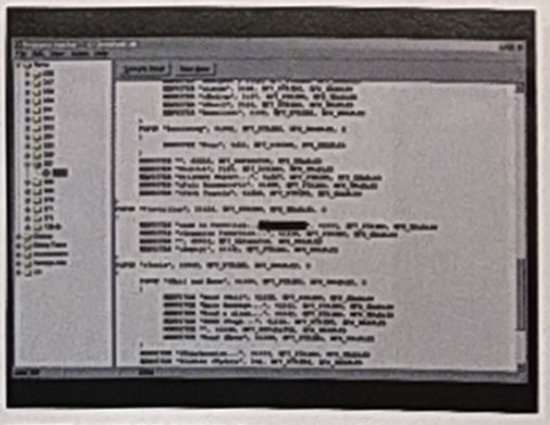
Ko najdete datoteko DLL ali EXE, ki vsebuje vnos **Menu**, ste skoraj pripravljeni za delo. Najprej kopirajte izvirno datoteko DLL in se ukvarjajte s kopijo, izvirnik pa pustite tam, kjer je. Ponovno zaženite *Resource Hackerja* in naložite kopijo.

Bližnjica se nahaja na dveh ločenih mestih znotraj datoteke: v mapi **Menu** in še kot povezava v mapi **Accelerators**. Pozorno poiščite (ponavadi petmestno) število ob menijskem vnosu, ki ga želite spremeniti.

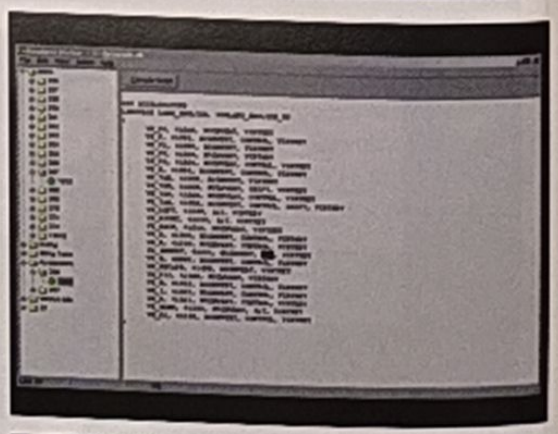
## >>SPREMENITE BLIŽNJICO Dodajte med priljubljene – v trenutku!



**01** **VARNOST** Pojdite v **Windows\System** (**Windows\System 32** v Win XP), naredite dve kopiji datoteke **browselc.dll** v korenskem imeniku pogona C in preimenujte prvo v **browselc_orig.dll**. Zaženite *Resource Hackerja* in odprite drugo kopijo.



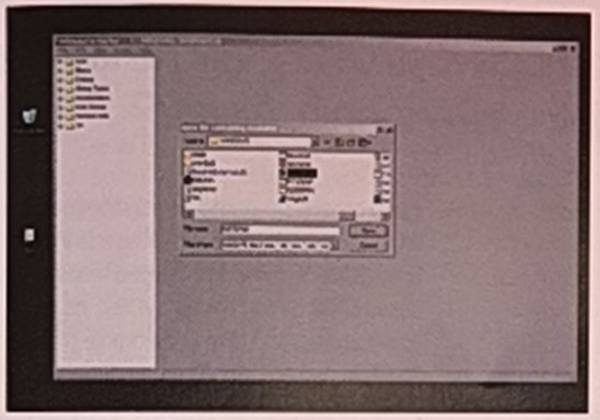
**02** **DNEVNI MENI** Odprite vejo **Menu** ter mapi **267** in **1033**. Pod **POPUP "F&avorites"** boste našli vnos **"&Add to Favorites..."**. Spremenite ga v **"&Add to Favorites...\tAlt+Insert"** in nato kliknite **Compile Script**.



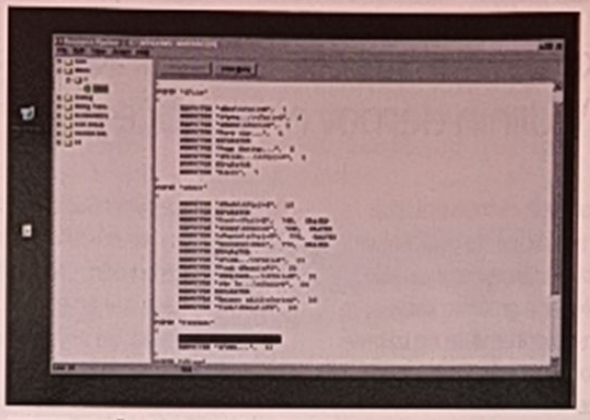
**03** **ZAMENJAJTE CONTROL** V veji **Accelerators**, pod **256** in **1033**, poiščite vnos, ki se prične z **VK_D, 41331**, in spremenite **VK_D** v **VK_INSERT**. V isti vrstici zamenjajte **CONTROL** z **ALT**, kliknite **Compile Script**, shranite ter zapustite *Resource Hackerja*.

## >>DODAJTE LASTNO BLIŽNJICO

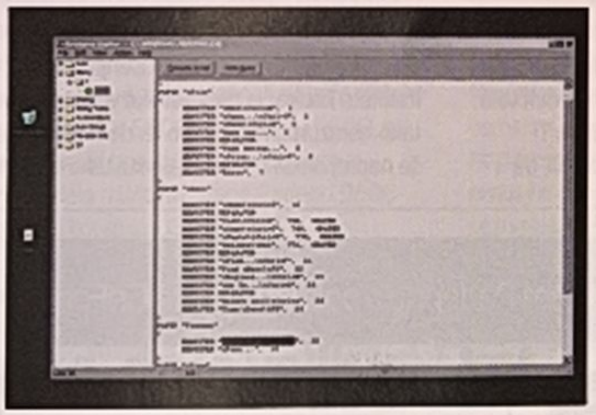
Ustvarite bližnjico do Notepada na tipkovnici.



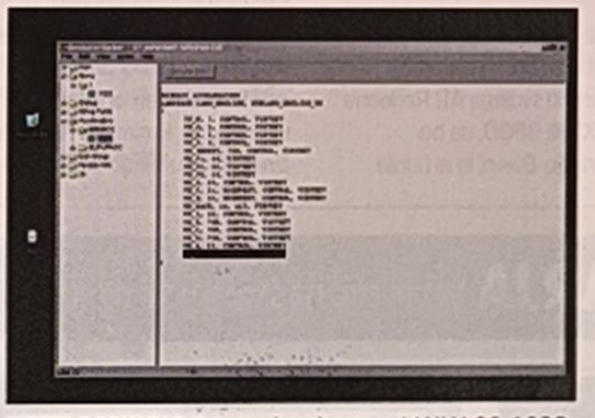
**01** **ZABELEŽITE** Bližnjice do *Notepada* se nahajajo v izvršilni datoteki, zato poženite *Resource Hackerja*, izberite **File➡Open** in odbrskajte do mape **Windows**. Sedaj dvakrat kliknite na vnos **Notepad.exe**.



**02** **BLIŽNJICA WORD WRAP** Dodali boste bližnjico meniju **Format➡Word Wrap**, ker je *Notepad* v Windows XP nima. Odbrskajte do **Menu, 1, 1033** in poiščite vnos **"&Word Wrap"**. V vrstici je pomembna številka 32 – oglejte si korak 04.



**03** **KLJUČNA IZBIRA** Spremenite **"&Word Wrap"** v **"&Word Wrap\tCtrl+W"** – bližnjico si lahko tudi izberete, vendar ne uporabite že obstoječe. Sedaj opravite še potrebne spremembe v koraku 04. Ko končate, kliknite **Compile Script**.



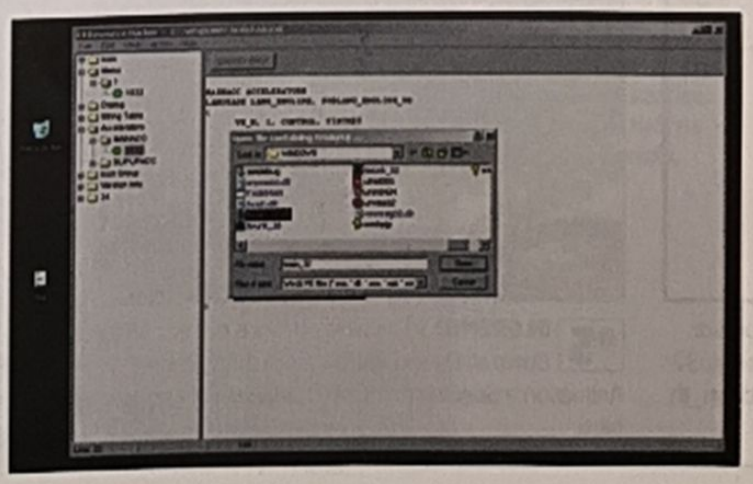
**04** **REZULTAT** Odprite **Accelerators, MAINACC, 1033**. Na koncu seznama dodajte vrstico: **VK_W, 32, CONTROL, VIRTKEY**. Kliknite **Compile Script**, shranite datoteko kot **My_Notepad.exe** in zaključite. Poženite **My_Notepad.exe** in si oglejte rezultat.

Poglejte v ustrezen vnos v mapi **Accelerators** in opazili boste dolg niz bližnjic na tipkovnici – poiščite isto število in spremenite podatke, dokler si vnosa ne ustrezata. Če število ne obstaja, ga enostavno dodajte seznamu. Vodič po korakih vam razloži, kako na ta način z le štirimi potezami dodate bližnjico na tipkovnico za *Notepad*.

Če spreminjate programe izven okolja Windows, kot je na primer *Paint Shop Pro*, je potrebno le ustvariti kopijo datoteke DLL in jo shraniti na varno. Nato lahko izvirno datoteko zamenjate s spremenjeno različico. Poženite program in sprememba bo uveljavljena.

## Programi za DOS

Programi, vezani na Windows (kot je *Internet Explorer*), pa zahtevajo nekoliko več opravil. Najprej ponovno zaženite Windows v MS-DOS (Win 98 ali ME) ali varnem načinu z ukazno vrstico (Win XP) ter kopirajte datoteko, saj sistemskih datotek ne morete spreminjati, kadar Windows deluje. V primeru bližnjice do *Internet Explorerja* vtipkajte **copy c:\browselc.dll c:\windows\system32\browselc.dll** v ukazni vrstici in pritisnite [Enter]. Pozvani boste, če želite prepisati datoteko – pritisnite [Y]. Ko je datoteka kopirana, ponovno zaženite PC, če uporabljate Windows 98 ali ME. Če uporabljate Windows XP, pritisnite [Ctrl]+[Alt]+[Del], da odprete *Task Managerja*. Izberite **Shut Down➡Restart** in prepustite sistemu, da se naloži.



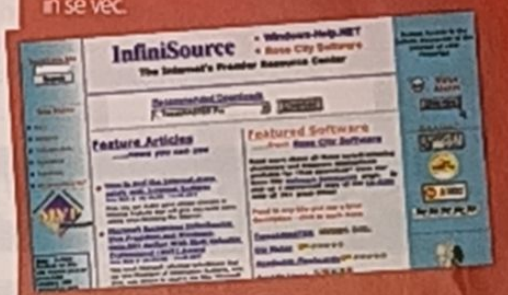
**PCF** **Nekateri programi imajo več datotek DLL. Da bi prepoznali tisto z menijskimi ukazi, je potreben metodičen pregled vseh.**

# Spletni viri

Pogasite žejo sistema Windows s trojnim odmerkom spletne modrosti.

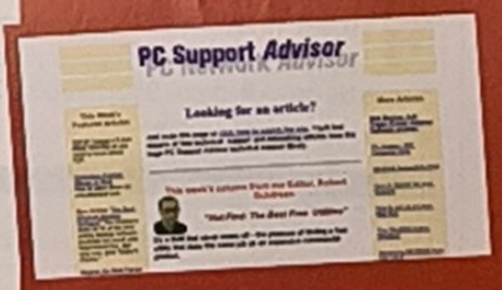
**BOOTDISK.COM**
**WWW.BOOTDISK.COM**

Dober zagonski disk je ključen v trenutkih, ko vam nagaja operacijski sistem. Bootdisk.com ponuja zbirko zagonskih diskov, prilagojenih različnim težavam. Obstajajo celo posodobljene različice FDISK (podpira velike diske) in DEFRAG (različica Windows ME, ki je združljiva in štirikrat hitrejša od različice WIN 95/98). Najdete pa tudi povezave na CD-ROM ISO, Linux, DOS in še več.




**WINDOWS-HELP.NET**
**WWW.WINDOWS-HELP.NET**

Malce nepregledna stran z mnogo oglasi in nepomembnimi novicami vsebuje ločene oddelke za Windows 95,98, ME, 2000 in XP, ponuja pa pogosto zastavljena vprašanja, informacije o namestitvi, nasvete in pomoč pri težavah. Vodiči so podprti z zaslonskimi slikami, tako da se v njih zlahka znajdete. Če že preiskujete splet in iščete nasvete in izboljšave, jih boste tukaj zagotovo našli.




**PC SUPPORT ADVISOR**
**WWW.ITP-JOURNALS.COM**

*International Technology Publishing* izdaja časopis za podporo strokovnjakom na področju IT že od konca osemdesetih, veliko njihovega materiala pa je uporabnega tudi v domačem okolju. Čeprav na spletni strani na veliko ponujajo njihove CD-je, je veliko člankov na voljo tudi zastonj v formatu PDF. Povezava na stran www.windows-helpdesk.com ponuja več splošnih informacij, je pa tudi manj obsežna.

**Preverite *PCF* forum**
www.pcformatslo.net/forum

↘ GRAFIKA

# STROJNE IZBOLJŠAVE

NA DISKU

## Tehnološke demonstracije lahko prikažejo zmogljivosti vaše grafične kartice, a kaj, ko nVidiinih demov ni mogoče poganjati na Radeonih. Ali pač?

**24-KARATNI TRIK**

**>>ZAŠČITITE NEDOLŽNE**

PSS... Prevajalnik za Radeona, s pomočjo katerega lahko demo *Dawn* poganjate na ATI-jevih karticah, ponuja večjemu številu uporabnikov možnost, da si pobliže ogledajo kodo in njen ustroj. Tako so bile razkrite nekatere skrivnosti kode. Ne bomo vam natančno razlagali, kaj ti deli kode počno, naj vam le prišepnemo, da boste prijetno presenečeni, če datoteko fairyexe v direktoriju bin preimenujete v quake3.exe ali 3dmark03.exe. Da bo stvar delovala, je potrebno pognati prevajalnik, na voljo je pa tudi popravek, s pomočjo katerega bo trik deloval tudi na karticah GeForce FX.

Razvoja tehnoloških demonstracij za grafične kartice nihče ne podcenjuje. Takšni programi namreč prikazujejo vse zmogljivosti določene grafične kartice, ko je nobena programska oprema še ne izkorišča v popolnosti, istočasno pa so tudi dobre marketinške poteze. Z omenjenimi dekonstrukcijami sevea ne boste mogli početi ničesar uporabnega in interakcija s programom je le minimalna, a moramo proznati, da izgledajo neverjetno in ponujajo razlog za slinjenje, medtem ko čakate na izid *Dooma III* in *Half-Lifa 2*.

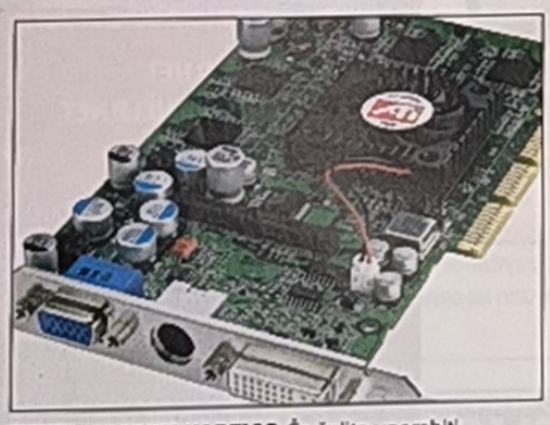
Zgornji uvod je tukaj seveda s posebnim namenom – tokrat vam bomo namreč pokazali, kako pripraviti svojega ATI Radeona 9500, 9600, 9700 ali 9800, da bo poganjal demonstracijo *Dawn*, ki je burila duhove ob splovitvi GeForca FX 5800. Zahvala za to gre predvsem prevajalniku za OpenGL, ki zna kodo, prirejeno za GeForca, prevesti v nekaj, kar znajo prebaviti tudi ATI-jeve DX9 rešitve. Da bi vse skupaj delovalo sploh ni potrebno početi ničesar strašljivega, saj se vse potrebno nahaja v lokaliziranih direktorijih, zato je skrb, da bi sesuli gonilnike za openGL, popolnoma odveč, saj jih spremembe sploh ne bodo zadevale.

### Študentska demonstracija

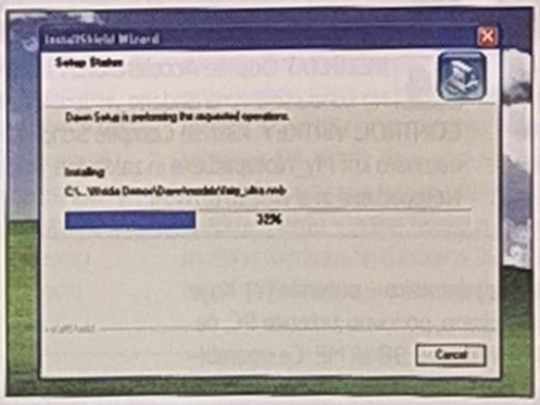
Prevajalnik za OpenGL je spisala skupina študentov z univerze MIT, ki ni bila navdušena nad tem, da demonstracija *Dawn* ni delovala na karticah, ki nimajo nVidiinih čipov. Ti iznajdljivi študentje so se torej odločili, da bodo omenjeno demonstracijo pognali na ATI-jevi strojni opremi, vključno z izvirnimi animacijami, mimiko in izjemno realistično barvo kože. Šli so celo tako daleč, da so izboljšali kvaliteto slike in delovanje programa. To jim je uspelo tako, da so obšli izvirne programske rutine in jih zamenjali z optimiziranim programom, ki izkorišča Radeonove odlične tehnike mapiranja točk.

Najbolj zanimivo pri prevajalniku pa je to, da ni opaziti nikakršne upočasnitve pri renderiranju, tudi kadar teče na cenovno bolj dostopnih modelih Radeonov. Ko pomislite, da večina naslavljanja strojne opreme teče skozi prevajalnik, naše navdušenje nad kvaliteto kodiranja prevajalnika verjetno ni več tako nerazumljivo. Upamo le, da bodo fantje še naprej delali na prevajalniku, tako da bomo

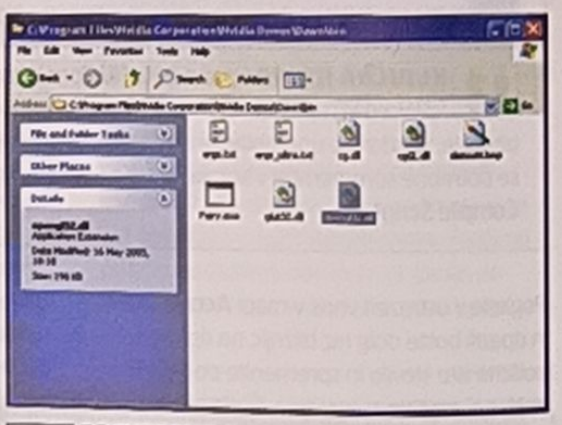
## >>JUTRANJA ZARJA Vrzite oko na skoraj golo nimfo na svojem Radeonu s posnemanjem GeForca.



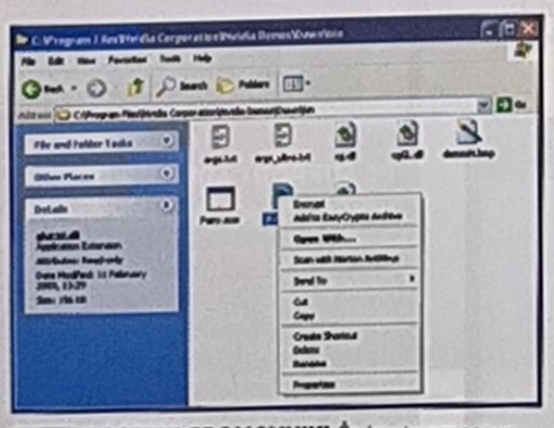
**01 IZBERITE KARTICO** Če želite uporabiti prevajalnik OpenGL za poganjanje dema *Dawn*, morate biti lastnik Radeona 9500, 9600, 9700 ali 9800.




**02 NOVO JUTRO** Začnite z namestitvijo dema *Dawn* z naših diskov ta mesec. Če ne želite biti zmedeni, se strinjajte s privzetim namestitvenim direktorijem.



**03 PREVEDENO** Snemite prevajalnik z **www.rage3d.com/articles/atidawning/dload/opengl32.zip** in ga razpakirajte v direktorij bin nameščenega dema.



**04 POSEBNI GROMOVNIKI** Če imate procesor Athlon XP, je potrebno sneti še datoteko glu32 z **www.rage3d.com/articles/atidawning/dload/dawn_thunderbird.zip**.

**05 IN GREMO!** Sedaj pa le poženite demo z izbiro *Dawn* ali *Dawn Ultra* iz menija Start. Izberite Animation > Sunning, za ogled Dawninega obraza od blizu.

**06 VEČJE, MANJŠE, PO ŽELJI** Ločljivost dema lahko spremenite z urejanjem tekstovnih datotek v direktoriju bin. Za izboljšanje slike vklopite še anti-aliasing.

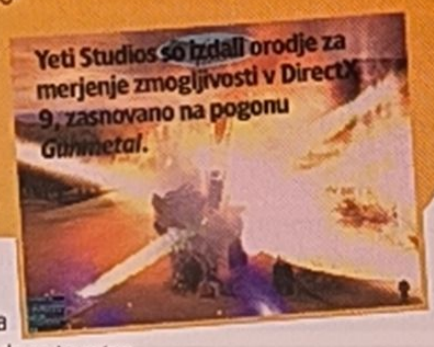
# NOVI TESTI ZMOGLJIVOSTI DIRECTX 9

Dolgo smo vsi lastniki kartic s podporo DX9 trpeli pomanjkanje poštenih testov zmogljivosti. Končno smo dobili orodje, ki ga potrebujemo.

*3DMarku 03* ničesar ne očitamo, a brez potrdila s strani kakšnega drugega programa, ne moremo vedeti, če resnično predstavlja igre prihodnosti. Podobno se je zgodilo s *3DMarkom 2001*, ki je bil izjemno zahteven, zaradi česar so mnogi dvomili v njegovo verodostojnost. Ti dvomi so se pokazali kot neupravičeni in je program sedaj najboljše orodje za ločevanje moških od dečkov v DirectX 8.1.

Dobra novica za *3DMark 03* je ta, da se pojavljajo tudi drugi podobni programi, najnovejši pa daje iste rezultate kot *3DMark*. Yeti Studios so namreč izdali programsko orodje za merjenje zmogljivosti, prirejeno samo za DirectX 9, zasnovano pa je na pogonu *Gunmetal*. Je že res, da izgleda stvar fenomenalno, istočasno pa ponuja tudi celo vrsto najrazličnejših statističnih podatkov, ki pričajo o tem, ali lahko vaš računalnik primerno poganja igre. Orodje lahko snamete na naslovu **www.yetistudios.com** – ne glede na to, da je za uspešno uporabo potreba strojna oprema, ki polno podpira DirectX 9, verjetno ne želite zgubljati časa.

S tem seveda samo zapolnjujemo čas do prihoda *Doom III*, saj se bo ta lahko pohvalil z optimizirano kodo za nVidiine in ATI-jeve kartice in bo nedvomno potrdil, če so rezultati iz *3DMarka 03* merodajni ali ne. To, da bo izgledal neverjetno, je samo še dodatna prednost.



**Yeti Studios so izdali orodje za merjenje zmogljivosti v DirectX 9, zasnovano na pogonu *Gunmetal*.**

tudi v prihodnosti deležni možnosti poganjanja demonstracij obeh podjetij na kateri koli grafični kartici.

Demonstracijo smo pognali tudi sami, najprej na izvirnem GeForcu FX 5800 (kjer smo bili čisto navdušeni nad animacijo in kvaliteto renderiranja), pognali pa smo ga tudi na GeForcu FX 5600 in Radeonu 9500, pa nismo opazili posebnih razlik. To nam je seveda dalo misliti, saj stane Radeon 9500 pol manj kot izvirni GeForce FX.

zmogljivostmi vaše nove grafične kartice. Naj vas pa na tem mestu spomnimo na to, da so tovrstne demonstracije na račun velikih tekstur dandanes ogromne, zato se za snemanje odločite le, če imate širokopasovni dostop do interneta. Če imate ATI-jevo grafično kartico, usmerite svoj brskalnik na **http://mirror.ati.com/developer/demos.html** in izberite svojo grafično kartico s seznama, nato pa uživajte v sladkostih

## "Demo *Ogre* je nedvomno vreden ogleda, ne glede na to, da je velik več kot 200Mb."

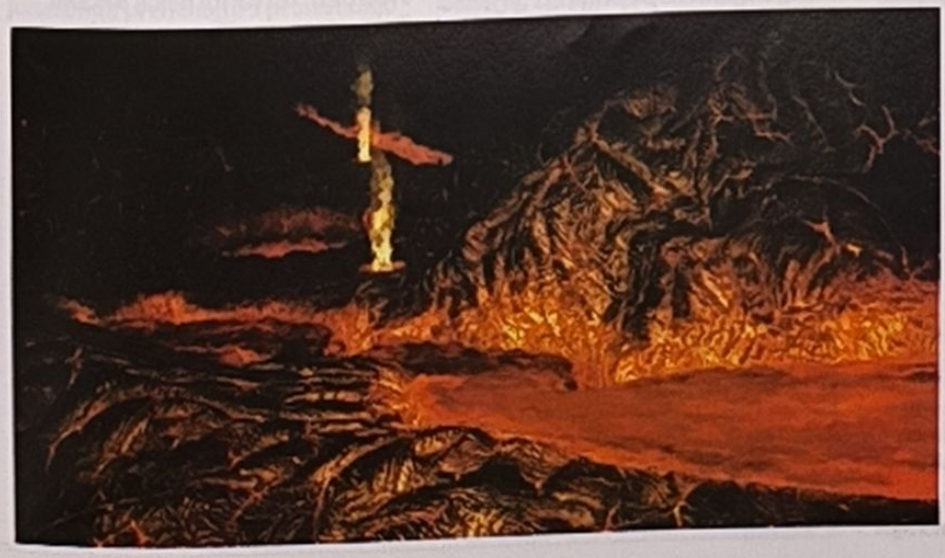
Pri omenjenem demu pa je potrebno seveda omeniti nekaj pomembnega. Gre namreč za hekan program, kar pomeni, da vključuje nekaj programskih trikov, ki mu zagotavljajo normalno delovanje. Trenutno še ni polno delujoč, saj se demo sesuje, če poskusite pognati načina **Wireframe** in **Points** iz menija **Drawstyle** – čeprav smo trdno prepričani, da vas ta informacija sploh ne bo odvrnila od preizkušanja omenjenih možnosti.

### Sladkorčki

Obstaja še cela vrsta demonstracij, ki jih lahko preizkusite, če bi se želeli pobahati z grafičnih podrobnosti. Demo *Animusic Pipe Dream* nas je še posebej navdušil, s 45Mb pa tudi ni največja datoteka, ki jo lahko snamete.

Če ste lastnik nVidiine grafične kartice, pa se odpravite na **www.nvidia.com** in iz menija **Entertainment** izberite možnost **Demos**. Demo *Ogre* je res neverjeten, bo pa odvrnil vse uporabnike klicne povezave, saj je velik več kot 200Mb. V času ko to berete, so na voljo tudi demonstracije *Dusk*, *Last Chance gas* in *Vulcan*, ki so bile pred kratkim na voljo le v video obliki. Upamo pa, da bo kdo posodobil tudi prevajalnik, tako da bomo lahko v njih uživali tudi uporabniki ATI-jevih kartic.

**PCF**



**Ob izdaji Radeona 9800 Pro je ATI predstavil tudi novi ohranjevalnik zaslona, ki prikaže vse zmogljivosti kartice. Dela seveda tudi na drugih Radeonih.**

# Novosti na obzorju

Hladilni sistemi se spreminjajo skupaj z novimi tehnologijami.

V tej rubriki doslej nisem veliko govoril o zračnih hladilnikih za procesorje. Razlog temu je seveda ta, da sem bolj naklonjen vodnemu hlajenju svojega računalnika. To seveda spet ni razlog, da se v tej kolumni ne bi našel prostor za novosti, ki so vezane na zračna hlajenja, ki po kvaliteti in dosežkih odstopajo od običajnih, kot so, na primer, Thermalrightove rešitve. Njihova odskočna deska je bil model bakrenega hladilnika SK6, za procesorje AMD, ki je leta 2001 potolkel vse konkurente z odličnimi hladilnimi lastnostmi in konkurenčno ceno. Eden njegovih najnovejših hladilnikov je model SP-94, za procesorje Intel P4, ki uporablja tehnologijo Heat-Pipe, o kateri smo že pisali. Način pritrjevanja najboljših Thermalrightovih modelov je enak, kot način pritrditve vodnega bloka. Hladilnik se z vijaki in vzmetmi pritrdi na osnovno ploščo. Takšen način pritrditve je primeren zato, ker zagotavlja dober stik med procesorjem in hladilnikom.

Na našem trgu verjetno najbolj znan proizvajalec sistemov za hlajenje računalnikov, Thermaltake, je predstavil nov sistem vodnega hlajenja, Aquarius III. Gre za zunanjo enoto vodnega hlajenja in naslednika znanega Aquarisa II, ki se ni ravno dobro izkazal. Če bo privlačnemu oblikovanju sledilo tudi boljše hlajenje, bomo videli iz prihajajočih testov.

Asetek je prišel na trg z novim oz. prenovljenim kompletom za vodno hlajenje, Waterchill. Številni testi so pokazali, da je bila tudi stara izboljšava zelo uspešna in pričakovati je, da bo isto sledilo tudi z novim kompletom. V kompletu je sedaj vključen hladilnik Blackice Pro s hitrimi priključki za cevi, tako da se vsaka komponenta v sistemu spaja na preprost način. Izboljšave na vodnem bloku za grafični procesor so v tem, da ta več ne preprečuje dostopa do prve reže PCI.

Lepa novost prihaja iz Revolteca, kjer so napovedali skorajšnji prihod lastnega sistema za vodno hlajenje, ki si jo bomo verjetno lahko ogledali čez kak mesec. Novi Revoltecovi izdelki za računalniško modificiranje so Bubble Light, Meteor Light, prozorni ventilatorji, razsvetljeni z led diodami in razsvetljene tipkovnice. Več informacij boste našli na www.cool-pc.org.

**MAG. FRAN LHOTKA, COOL-PC**
www.cool-pc.org

↘ WARCRAFT III

# IGRAJTE KOT PROFESIONALEC

Profesionalni igralec **Dimitar Alexandrow** iz klana Four Kings izkašlja nekaj nasvetov, s katerimi bo pot do zmage v *WarCraft III* veliko lažja.

**Tudi Hulk uživa v *WarCraftu III*.**

Ste prejšnji mesec pozorno prebrali našo rubriko? Potem ste na dobri poti do zmagovanja v *WarCraft III*. Če pa še vedno ne ločite med vašim Ancient of War in Keeper of the Grove, si naročite izvod septembrske številke in obrnite na stran 96. Po nasvetih in trikih trenutnega svetovnega prvaka Dimitra Alexandrova, aka 4K^Didi8, vam bomo ta mesec predstavili igro nočni vilinci vs nočni vilinci, bazirano na najpopularnejši mapi WC3 – Lost Temple.

Prebijte se skozi vodič, ki vam bo pokazal najuspešnejše strategije igranja, nato pa si vzemite nekaj časa in preučite nasvete za boljše tehnike **creeping** na desni. Če boste po tem vodiču hoteli zvedeti še več ali pa vas bo zanimalo dodatno urjenje v kateri koli rasi, pišite na **war3help@four-kings.com**. Seveda v angleščini. Koristne nasvete pa prav gotovo lahko dobite tudi na našem spletnem forumu, na naslovu **www.pcformatslo.net/forum/**.

**PCF**

## >>VILINCI IN VARNOST

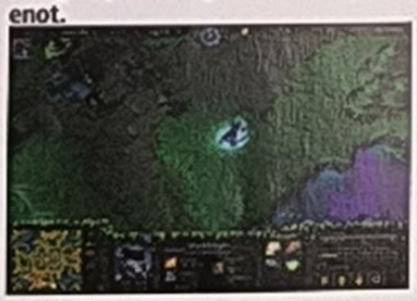
Kako zmagati na mapi Lost Temple

**01** Zgradite **Altar of Elders** in nato vodnjak moči. Igra nočni vilinci vs nočni vilinci pomeni, da imata lahko oba igralca enake enote, zmagala pa bo boljša kombinacija enot.

**02** Kot v vsaki igri, je dobro, da imate svoje osnovne enote (**wisps**) na varnem mestu, ker so najšibkejše. Zavedajte se njihovih slabosti in uporabljajte utrdbe za njihovo zavetišče.

**03** Ko ste zgradili prvi dve utrdbi, prenehajte z zidanjem. Ko ste zbrali 170 enot lesa, zgradite **Ancient of War** in **Hunter's hall** – do takrat bi morala vaša populacija doseči 18 enot.

**04** Sedaj zgradite vodnjak moči in ko imate 80 enot lesa, nadgradite **Tree of Life**. Ne zidajte novih vodnjakov – drugi junak je pomembnejši.

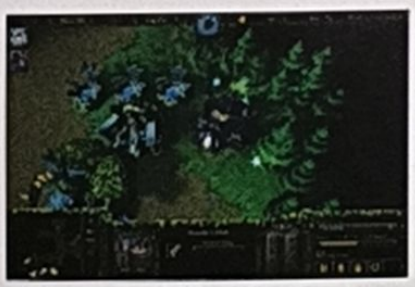


**07** Če ste pametni, boste investirali v **Gem of True Seeing**, saj imajo **Priestess of the Moon** in vse prvorazredne enote nočnih vilincev sposobnost skrivanja

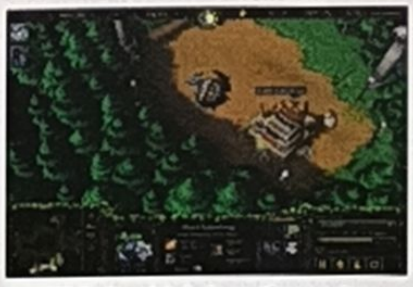
**08** Za drugega junaka izberite **Priestess of the Moon** – in ne **Keeper of the Grove**. V poznejši igri Keeper ne počne drugega, kot da umre.

**09** Če si lastite spodobne predmete, kot je **Wand of Illusion**, jih uporabite in pokončajte čim več sovražnikovih enot. Še bolje – pobijete mu lahko enega ali dva junaka.

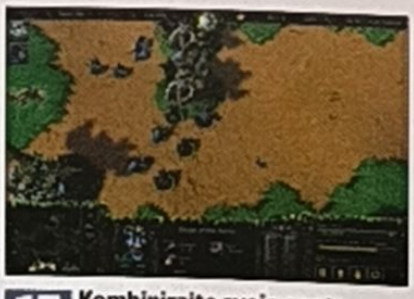
**10** Če z denarjem niste na tesnem, uredite obrambo v svoji bazi, ustvarite nekaj **Ancient Protectors**, za njih pa postavite **wispe**, ki naj nabirajo les.



**13** Ne pozabite nadgrajevati vaših enot. Čeprav nimate veliko denarja, prenehajte s proizvodnjo enot in raziščite možne nadgradnje za lovce in lokostrelce.



**14** Dobra ideja je tudi napad na mejna področja. Dobili boste enega boljših predmetov na mapi, da denarja ne omenjamo. Pa tudi varneje je.



**15** Kombinirajte svoje enote. Lokostrelci in **Druids of the Talon** so dobra izbira, vendar ne ustvarite preveliko druidov, ker jih lahko lokostrelci resno poškodujejo.

**16** S pravo kombinacijo enot, eno ali dvema **Scrools of Healing** in nekaj prefinjenega mikromanagementa lahko z lahkoto uženete sovraga.

## 24-KARATNI TRIK

### >>UMETNIŠKO DELO

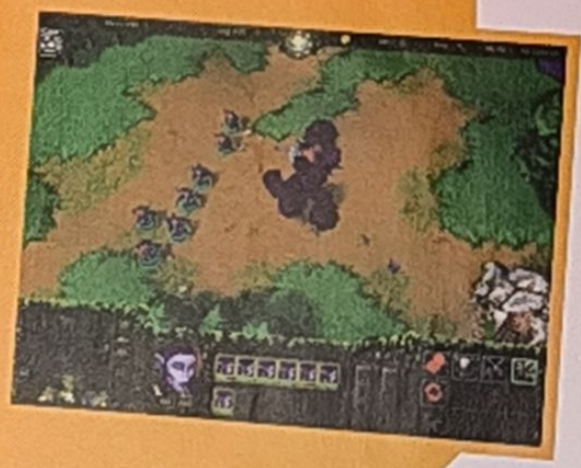
**VILINSKI NASVET** V igri nočni vilinci vs. nočni vilinci je zmeraj dobro kupiti Gem of True Seeing v prvih minutah igre, saj vam pridobi prednost pred nasprotnikom. Ker se ta pred vami ne more več skriti, lahko pokončate več njegovih enot.

**SOVRAG LOKOSTRELEC** Ali ste vedeli, da lahko vsako raso premagate z lokostrelci? Potrebujejo samo dve enoti hrane, nasprotniku pa naredijo veliko škode. Kljub temu pa jih ne ustvarite preveč, ker umirajo zelo hitro.

## PREBRISANE TAKTIKE

Iztisnite čim več iz tega, kar imate.

Ali ste vedeli, da lahko na mapi Lost Temple z lahkoto podrezate v mejna področja samo s **Priestess of the Moon** in šestimi lokostrelci? Če najprej napadete velikega golema in nato zbežite kot pravi strahopetec, vam bodo sledili samo zmaji, golem pa ne. V takšni relativni varnosti lahko zmaje z lahkoto pobijete. Ko ste pripravljeni, se spravite še nad golema, ki vam bo prinesel lepo število izkušenjskih točk in prvovrstnih predmetov.



**05** Ko je vaš junak v izvidnici, naj čim bolj dreza v nasprotnika. Če je ravno sredi nadgradnje, ga ubijte – drugače pa mu uničite čim več osnovnih enot (**wisps**).

**06** Kadar je vaš junak ranjen, se vrnite do vodnjaka moči in nato z dvema pripravljenima lovcema zavzemite področje

**11** Ko vaše enote štejejo 40 pripadnikov z lovci in dvema junakoma, prenehajte s proizvodnjo enot, naberite več denarja in vložite v nadgradnjo v **Tree of Eternity**.

**12** Po nadgradnji v **Tree of Eternity** in ko imate dovolj denarja, zgradite še en **Ancient of War** in en **Ancient of Wind** – pomembna je kombinacija enot.

**17** Ko boste zmagali v večji bitki, ne poskušajte pobiti nasprotnika v njegovi bazi, ker ima tam vodnjake moči, hkrati pa lahko izkorenini svoje utrdbe in jih uporabi v boju.

**18** Ko nasprotnik ostane brez denarja in enot, ga lahko pokončate kjer koli. Dober igralec pa bi na tem mestu prenehal...

Mogoče tako izgleda, toda igranje *WarCraft III* ni enostavno. Zato si raje omislite pomoč...

**24-KARATNI TRIK**

**>>PRAVILA**

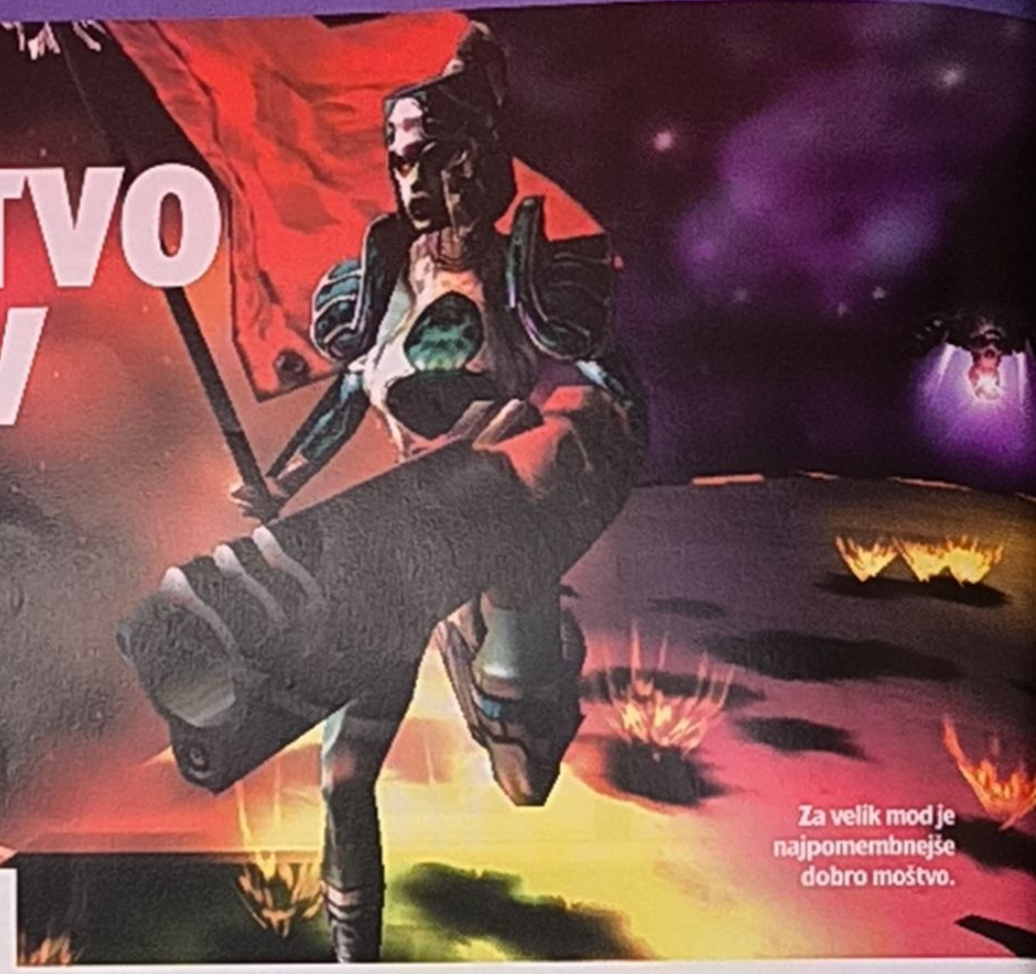
**VSE DOMNEVE SO NEUPRAVIČENE**
Za določena opravila se nikakor ne zanašajte na igro. Pomembne zadeve v vašem modu raje preizkusite sami, in sicer že v zgodnjem stadiju. Na primer: naš mod bi naj vseboval dvigalo velikosti sobe, vendar smo ga preizkusili šele proti koncu projekta. Kaj se je zgodilo? Pogon je razpadel v trenutku, ko smo dvigalo zagnali. Ne delajte torej takšnih napak.

↘ MODI ZA IGRE

# LJUDSTVO MODOV

DRUGI DEL

Ni ga čez dober načrt. Razložili vam bomo, kako ga pripraviti.



Za velik mod je najpomembnejše dobro moštvo.

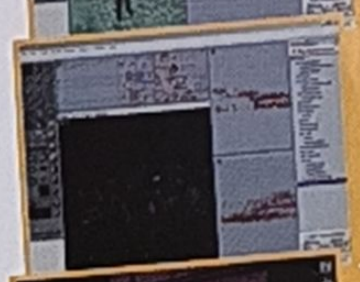
## SEZNAM KANDIDATOV

Vprašanja, ki jih je potrebno zastaviti.

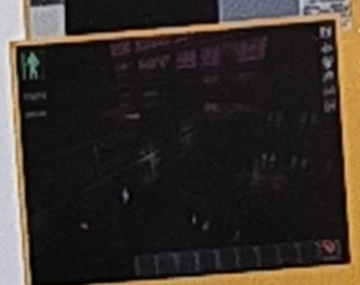
Vse se vrti okoli pravih oseb za delo. Kadar se vam nekdo ponudi, ga pozorno upoštevajte. A ne sprejmite vsakogar, saj je prevelika udeležba enako slaba, kot premajhna.

**1. ALI IMA PRIPOROČILA?**
Kandidata vprašajte, ali lahko pokaže kakšen vzorec svojega dela – pravzaprav bi to naj bil že pogoj prijave.

**2. ALI JE VZOREC DOKONČAN?**
Dokončan projekt je vedno dobro znamenje. Čestitke tistemu, ki zna pripraviti dobro stvar zase. Če pa je vzorec pripravljen posebej za vas, vam ni potrebno skrbeti za to, ali bo dokončan. Zamisel o možnem vzorcu imejte vselej pripravljeno, če vas po njej vprašajo.



**3. ALI SE DRŽI ROKOV?**
Kadar se dogovorite za rok oddaje, se le-tega držite. Dlje kot bo kandidat zavlačeval pri prvem roku, dlje bo zavlačeval tudi pri zadnjem. V primeru daljše zamude in brez opravičil ga k projektu ne povabite. Njegovo ravnanje se bo le stopnjevalo.



**4. ALI VAM JE VŠEČ?**
Tudi to šteje. Modi znajo biti zabavni, vendar pomenijo tudi delo. Sodelovanje z nekom, s katerim se boste takoj skregali, je pravi pekel. Tudi če je nekdo izjemno usposobljen, a domišljav, ga ne sprejmite v moštvo, saj bo to uničilo vaš mod.

## VAŠ ODZIV

Odzivajte se hitro. Razložite potek dogodkov po oddaji materiala. V primeru zamude pišite, opravičite se in razložite situacijo. Če kandidata ne sprejmete, razložite, zakaj ne, vendar pustite možnost sodelovanja odprto, tako da poveste nekaj v smislu: "Trudimo se sestaviti čim manjše moštvo, vendar bi se vam radi še oglasili, če bomo našli kaj primernega za vas." To pride še posebej v poštev pri opravilih, vezanih za glasbo ali pri posebnih učinkih, ki jih trenutno ne potrebujete.

Ste še z nami? Dobro. Če ste spremljali prejšnjo številko *PC Formata*, se nahajate v eni izmed naslednjih situacij. Če ste resnično vsestransko nadarjeni in ste se odločili ustvarjati samostojno, potem vam ta vodič ne bo v veliko pomoč. V nasprotnem primeru pa ste si omislili precej izviren in priljubljen koncept, s katerim boste privabili moštvo isto mislečih posameznikov. Lahko pa ste tudi prezrli nasvete prejšnje številke in pričeli s tistim, kar ste si prvotno zamislili – kar pa vas bo popeljalo v pogubo.

Preden sploh pričnete z delom, ponovno razmislite. Pravzaprav stopite pred ogledalo, poglejte se v oči in se vprašajte: "Zakaj za božjo voljo bi nekdo želel sodelovati pri mojem modu in ne pri kakšnem drugem?" Odgovor: "Ker sem čudovita, čudovita oseba," ne zadošča. Če ne poznate odgovora, ste v težavah, saj smisel vsega ni pritegniti k projektu kar nekoga, temveč ravno pravšnje osebe. In ravno pravšnje osebe ne marajo nepomembnih ničetov.

### Pridobite si veščine

Če še nimate primernih veščin, si jih najprej pridobite. Če pa še nimate dokazov o vaših veščinah, se najprej izkažite. Kot izdelovalec stopenj lahko ustvarite kak samostojen projekt in ga pokažete skupnosti. Če se vam to zdi tratenje časa, naredite takšno stopnjo, ki jo lahko pozneje uporabite v modu. V primeru oglasa se: "Ustvarjalec priljubljene stopnje *DM – Rapture the Christians* išče modifikatorsko moštvo" sliši prijetneje, kot: "Dedec, o katerem še niste ničesar slišali, išče osebe za sodelovanje." Enako je z modi, kjer je v središču pozornosti koda, kot je nevidnost pri *Thievery* ali edinstvena struktura *Counter-Strika*, vi pa ste ustvarjalec kode. Dobro je, če jo usposobite in objavite kot zgodnjo različico, da privabite občinstvo. Priročno zna biti tudi,

Igre profesionalcev, kot je *Day of Defeat*, so bolj ali manj zvezde skupnosti.

Imate težave pri iskanju sodelavcev za izdelavo modov za *Elite Force*?

Ne pozabite, da si pogon deli s *Quake III Arena*.

# MISLITI IZVEN OKVIROV IGRE

## Ali že veste, da ne obstaja le ena igra?

Pripravljate mod za popolnoma novo igro. Skupnost je sveža in neoblikovana. Vsak je pionir in še ne ve, kaj natanko počne. Vsak išče kartografe in sestavlja naključno skupino. Konkurenca med izkušenimi kartografi pa bo velika.

Zakaj pa ne pomislite na možnosti izven sistema? Izkušeni modifikatorji namreč ne padejo z neba. Obstajajo le zato, ker bil je pogon, katerega uporablja vaš popolnoma mod, uporabljen že v drugih igrah, modifikatorji pa se selijo iz ene skupnosti v drugo. Če se torej ukvarjate z modom za ***Splinter Cell***, poglejte v skupnost ***UT2003***. Če nameravate ustvariti nekaj za ***Elite Force***, boste našli veliko izkušenih ljudi na forumih za ***Quake III***. Potrebno bo le paziti, da skupnosti ne postanete nadležni. Če nimate časa za spoznavanje forumov, raje poiščite kakšnega znanca, ki bo jamčil za vaš ugled.

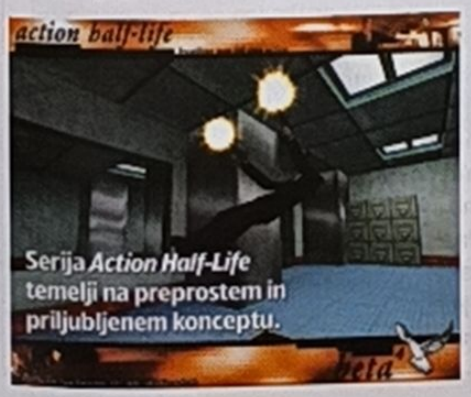
Prav ste uganili, modificiranje zna biti podobno mafiji. Sčasoma se boste naučili, kako prav ravnati.

da se pridružite drugemu moštvu in pomagate pri njihovem modu, takoj po objavi pa pričnete s svojim. Najpomembneje je, da skupnosti dokažete, da znate svoje delo tudi dokončati. Če se najprej pridružite moštvu in potem odnehate, je neproduktivno in se le v redkih primerih izkaže kot pravilna odločitev.

Če menite, da je z vsem naštetim preveč dela, moda nikoli ne boste dokončali, zato raje prenehajte z branjem in pojdite na svež zrak. Če pa le iščete bližnjico do sestavljanja moštva, premislite o igri, ki temelji na priljubljeni TV oddaji ali igrači. Objavite, da začenjate z modom igre *Transformers* ali *Star Wars*, in pomočnike boste odganjali z muholovcem. Seveda bodo vas preganjali odvetniki lastnikov licence, vendar vsega ne morete imeti...

## Seštejte

Bodite zelo previdni pri oglaševanju. Slab oglas je eden izmed načinov, kako zagotovo odgnati ljudi. Najočitnejšim stvarem, kot je, na primer, spletna govorica brez odstavkov, se izogibajte. Ustvariti želite oglas – več truda, vloženega v oglas, torej pomeni tudi več truda, vloženega v celoten projekt. Preverite pravopis. Napišite in ponovno oblikujte. V novi skupnosti boste vselej naleteli na dober odziv, če boste poslali elektronsko sporočilo



Serija *Action Half-Life* temelji na preprostem in priljubljenem konceptu.

ljubiteljskim stranem. V zrelejših skupnostih objava novega moda najverjetneje ne bo toliko upoštevana. Osnovni prijem pomeni poslati vaš oglas na forume, ki so vezani na igro. Idealno je, če ste aktivni udeleženec foruma, na katerem je vaš oglas. Če ste udeleženec, katerega se skupnost zaveda, bodo ljudje zainteresirani za vaše projekte. Kot novinec pa boste najverjetneje pošiljali nadležno pošto, česar nihče ne mara.

Izogibajte se tudi oglaševanju celotnega seznama osebja. Večje kot je vaše moštvo na začetku, večje bodo tudi težave. Na primer: ali resnično potrebujete glasbenika ali pa ustvarjalca posebnih učinkov na samem začetku, ko še ne veste prav, kakšne zvoke boste potrebovali? Če ga ne potrebujete, po njem tudi ne sprašujte. Nekaj oblikovalcev za stopnje, mogoče modelar in konceptualni umetnik (če ste potratni), je vse, kar potrebujete za začetek ustvarjanja večine modov. Ko enkrat pozneje ugotovite, katere dodatne zadeve boste potrebovali, poiščite za to potrebne ljudi. Kadar osebe samo postavajo naokoli in ne počno ničesar, sčasoma izgubijo začetni zagon – tisti, ki se pa projekta udeležijo med potekom, pozitivno vplivajo na zavest ostalih udeležencev. Vendar več o tem naslednjič.

**PCF**

**Z velikim in dobro organiziranim moštvom je mogoče ustvariti mod, kot je *Natural Selection* (najdete ga na tokratnem DVD-ju).**

# Dnevnik Mihaela "Magnuma" Jocka, quakerja

**PONEDELJEK, 6.10., ZJUTRAJ**
Po obupnem vikendu, ko so nas neki švedi nabili v *Counter-Striku*, je vse kazalo, da se bo mizerija nadaljevala še v ponedeljek. Sara, Tina in še nekaj kur so na avtobusu spet kazale v moji smeri in se režale. Lastna senca mi je razkrila, da gre za mozolj velikosti Kilimandžara na konici mojega nosu.

**PONEDELJEK, 6.10., MALO MANJ ZJUTRAJ**
Stanje se izboljša: dobili smo novo sošolko, Katjušo. Frizuro ima enako kot Lara Croft. Razredničarka, debela Berta, jo je posadila na stol poleg mene, kar je bilo naravnost fantastično, a zraven neslano pripomnila, da bo s tem znižala koncentracijo aken na računalniškem koncu razreda. Jaz, Slasher, DarkRipper in Traxx smo vzeli to kot vojno napoved.

**PONEDELJEK, 6.10., ZVEČER**
Ripper je izdelal preobleko debele Berte za *Quake III*. Do polnoči smo klanovci sesuvali bota, ki jo je nosil... hehe, maščevanje je sladko.

**ČETRTEK 23.10., OKOLI 11.30**
Katjuša se je končno začela ogrevati zame. Pri matematiki me je prosila za radirko. To je sploh prvi cel stavek, ki mi ga je doslej namenila. Izkoristil sem priliko za dialog in ji začel razlagati o *Quaku*, rocket-jumpih in našemu klanu Black Ninjas. Ker sem dobil čuden občutek, da misli, da govorim o glasbeni skupini, sem se bil prisiljen zlagati, da igram električno kitaro.

**ČETRTEK 23.10., ZVEČER**
Na internetu sem našel cel kup začetniških tečajev za igranje kitare. Sploh ne izgleda težko. Jutri si jo grem kupit.

**PETEK, 31.10., POPOLDAN**
Prekleto kitaro sem spet nesel nazaj v trgovino, pa mi je še vedno nočejo zamenjati. Bolj kot sem prodajalcu razlagal, da je zadeva pokvarjena in ne igra tako kot je treba, bolj je postajal besen. Ko sem mu lastnoročno demonstriral, kako napačne zvoke spušča, me je vprašal, če gre za skrito kamero. Ne razumem.

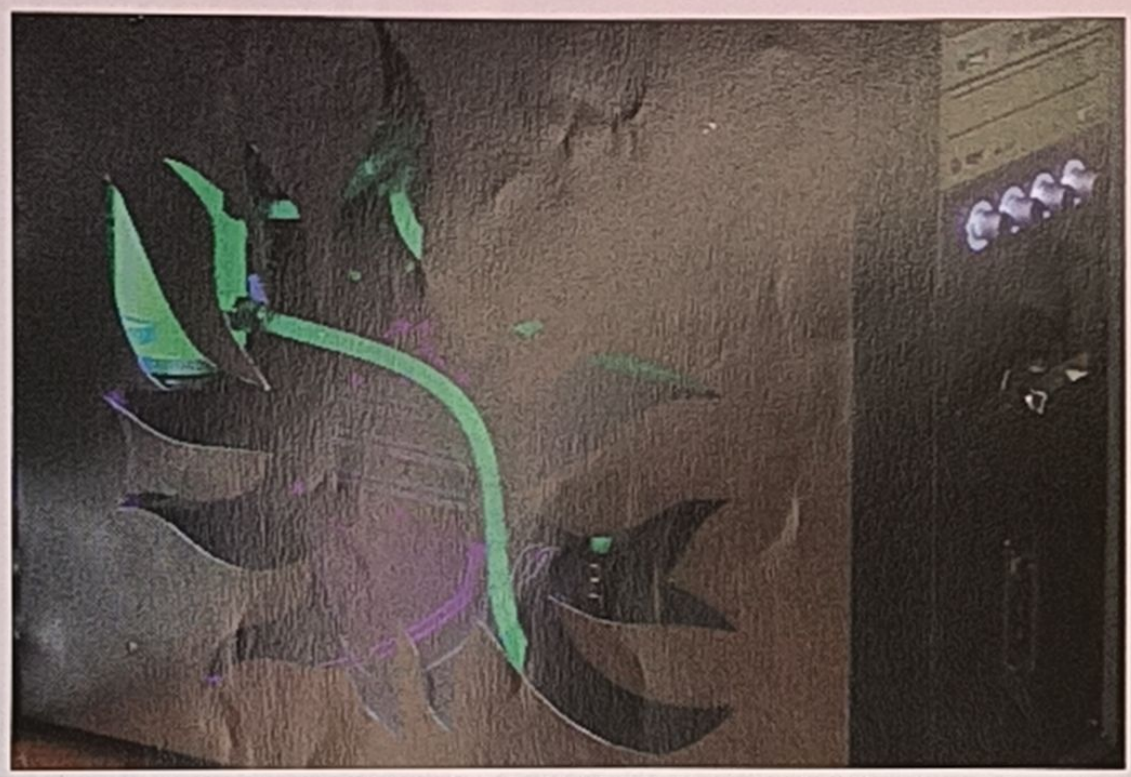
**PETEK, 31.10., ZVEČER**
Končno mi je Traxx prinesel demo *Hala*. Fantastična reč. Odpovedal sem se kitari in Katjuši... tako ali tako si je včeraj ostrigla tisto "Tomb Raider" kito.

**ALJOŠA HANCMAN**
aljosa@videotop.si

↘MODIFICIRANJE

# USTVARITE IZVIRNO OHIŠJE

Potem ko je vgradil vodno hlajenje, vam **Uroš Jaušovec** opisuje način vgradnje pleksi stekla v stranico, kar nima uporabne vrednosti, vendar je lepo videti.



**Po vsem vrtanju, žaganju, barvanju in bežanju ljudi iz laboratorija, se nam končni rezultat sploh ne zdi tako slab. Vaša mnenja pustite na www.pcformatslo.net/forum**

***PCFormatovski masaker z motorno žago 2: Pobesneli Uroš.***

**Naš, nekoč idiličen laboratorij se je spremenil v pekel za računalniška ohišija.**

Najprej smo si seveda priskrbeli ohišje. Na stranico tega ohišja smo zarisali, koliko prostora zavzemajo napajalnik in optične enote, nato pa smo se posvetovali o tem, kako bi naj stranica izgledala – tukaj nam je seveda svetoval predvsem ženski del *PCFormata*. Odločili smo se, da bomo poskusili izrezati obliko sonca. Če je rezultat soncu res podoben, presodite sami; lahko bi izrezali tudi le krog ali kvadrat.

Izbrano obliko smo torej narisali na stranico. Tu smo si pomagali kar s CD-jem, okoli katerega smo zarisali krog, okoli kroga pa nato še sončne žarke, tako da smo upoštevali tiste predele, kjer se nahajajo napajalnik in optične enote. Po končanem risanju smo vzeli v roke vrtalnik s svedrom premera 4mm za prvo luknjo, potem pa še sveder premera 13mm. S pomočjo te luknje smo pričeli izrezovati narisano obliko. Tu se je pojavil prvi nepredviden problem, ker nismo upoštevali, koliko prostora potrebuje vbodna žaga – bolje bi bilo, že bi se izrezovanja lotili z druge strani.

## Brušenje robov

Po končanem hrupnem žaganju (in zahvali celotne ekipe, da smo končno zaključili), smo pričeli z brušenjem izžaganih robov, ki po takem početju seveda niso ravno lepi in ravni. Za to opravilo lahko uporabite najprej bolj grob smirkov papir (ali pilo), za fino obdelavo pa seveda bolj fin smirkov papir. Ko so robovi dovolj zbrušeni, je potrebno zravnati še izveske.

Če ste se odločili za navaden kvadrat ali krog, boste sedaj imeli veliko manj dela. Robove čim bolj poravnajte, da pozneje ne bodo preveč izstopali (in da si na njih ne raztrgate hlač). Ko lepo zbrušene robove poravnate, lahko nadaljujete z vrtanjem lukenj za pritrjevanje pleksi stekla.

## Pritrjevanje pleksija

Pleksi steklo je mogoče pritrditi na več načinov. Najpogosteje uporabljen način je s pomočjo gume (celotne komplete pleksi stekla in gume lahko dobite v večini računalniških trgovin), kar pa bi bilo v našem primeru zelo mučno, če ne kar nemogoče opravilo, saj bi morali izrezati pleksi v obliki našega izrezanega lika. Zato smo se odločili za čisto enostavno in enako (če ne še bolj) učinkovito rešitev, in sicer tako, da smo prevrtali stranico in pleksi steklo le privili nanjo. Seveda gre tudi z lepljenjem, a smo se iz čisto praktičnih razlogov odločili za privijanje, saj lahko po potrebi (če bi želeli vgraditi kak dodaten ventilator z neonko ali kaj podobnega) pleksi steklo le odvijete in po končanem delu samo privijete na mesto. Ko smo s tem končali, smo vzeli pleksi steklo (ki smo ga dobili v Baumaxu, debeline 2mm, dimenzij 100 x 50 cm za približno 1.700 SIT) in si približno zarisali, kako velik kos potrebujemo.

Napočil je čas za barvanje. Pri barvanju imate čisto proste roke. Lahko jo odenete v barvo, kakršne je bila pred vrtanjem, lahko pa eksperimentirate in jo pobarvate v rožnato ali zeleno. Ohišje, ki ima samo eno živobarvno stranico, seveda ne izgleda ravno najbolje, zato bo najbolje, če boste pobarvali celotno ohišje, ali celo optične in disketne enote. O tem bomo govorili kdaj drugič – če vas tema zanima, nam to povejte na našem forumu na **www.pcformatslo.net/forum**. Pri barvanju se potrudite in si vzemite dovolj časa, ker je to dolgotrajen proces. Raje barvajte štirikrat tanko plast, kakor pa enkrat tako na debelo, da bo vse teklo. Za barvanje se najbolje obnese barva v razpršilu, ker

**"Bolje bi bilo, če bi se izrezovanja lotili z druge strani"**

jo je enostavno nanašati. Preden ponovite to vajo, pustite barvo, da se dovolj posuši, kar se (v večini primerov) zgodi že v pol ure. Seveda se v toplejšem prostoru posuši prej kot v mrzli kleti. Ko bo stranica pobarvana po vaših željah (in seveda, ko bo barva suha) lahko pričnete z vgraditvijo pleksija v stranico.

Mi smo se rezanja pleksija lotili, ko smo čakali, da se barva na stranici posuši. Pred vgradnjo pleksija v stranico, smo s flomastrom na pleksi zarisali mesta za luknje in jih tudi izvrtali. Za vrtanje smo uporabili 1mm manjši sveder, kot so vijaki. Ko smo izvrtali prvo luknjo,

smo vanjo poskusili zaviti vijak. Če se vam zgodi, da vijaka ne morete priviti v luknjo, postopek ponovite z 0,5mm večjim svedrom. Preden smo pleksi privili, smo odstranili zaščitno folijo, ki je zalepljena na obe strani stekla, nato pa smo pleksi, na veliko veselje ženskega dela publike, privili na stranico.

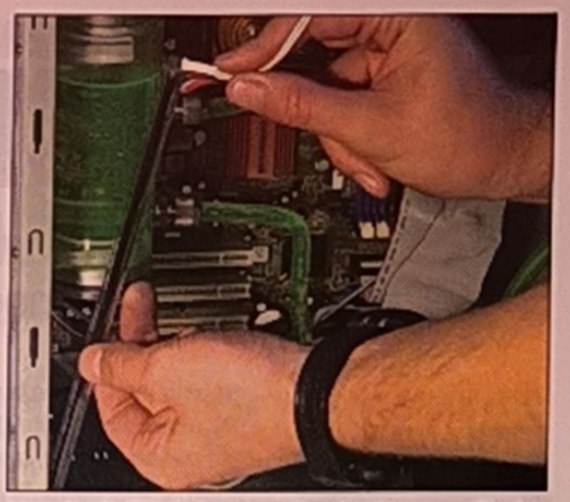
## Zaključni koraki

Po vsem trudu smo stranico namestili na ohišje in si kritično ogledali končni rezultat. Če imate vgrajeno vodno hlajenje in v vodi še UV aktivno tekočino, si lahko zadevo še olepšate s hladno UV katodo (ki ni nič drugega, kot neonka). Najprej s pomočjo poskusne namestitve najdite primerno mesto, za vgradnjo. Pri tem morate upoštevati tudi dolžino priloženih kablov in nekje (po možnosti zunaj ohišja) najdite prostor za stikalo. Za tega boste najverjetneje potrebovali dodatno luknjo, neonko in pripadajočo elektroniko pa lahko vgradite s pomočjo priloženih obojestransko lepilnih trakov.

Ker pa nam je vse to modificiranje dalo nove ideje, smo se odločili, da celotnemu sistemu dodamo še regulator vrtljajev, s katerim je mogoče nadzirati štiri ventilatorje. Nanj smo priključili ventilator na hladilniku (če nimate vodnega hlajenja pa lahko ventilator na procesorju). V našem primeru smo, kljub možnostim, ki jih ponuja regulator, priključili le en ventilator. Se pa investicija v takšno napravo vsekakor splača, tudi če nimate več ventilatorjev – če ne zaradi drugega, pa zaradi izgleda.

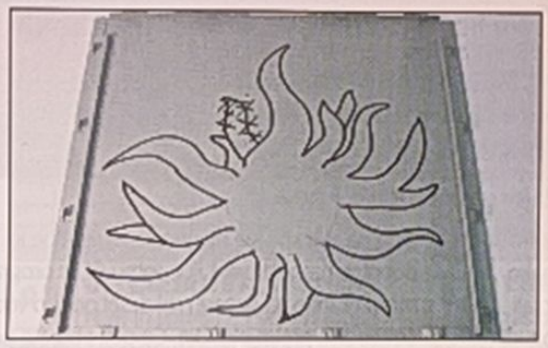
Tako torej izgleda celotna vgradnja pleksi stekla v stranico. Pri modificiranju računalnika ne gre toliko za uporabnost (vsaj v tem primeru), kot za izgled. Seveda boste z bujno domišljijo in žilico za modificiranje imeli kar nekaj občudovalcev na naslednji LAN zabavi.

**PCF**

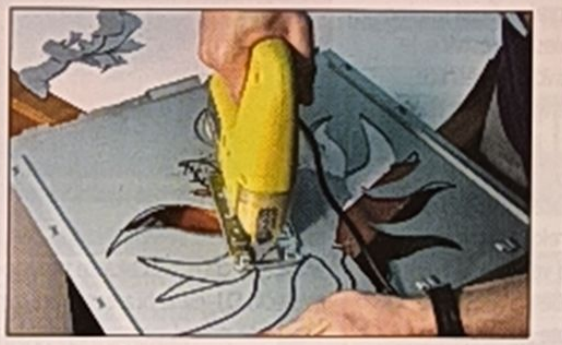


**Vstavljanje UV aktivne neonke ni težavno – učinek pa je neverjeten!**

# >>MODIFICIRANJE Devet korakov do lepšega ohišja.



**01 NAJPREJ ZARIŠITE LIK**, ki ga želite izrezati, pri čemer je dobro upoštevati, da je estetsko lepše, če napajalnik in optične enote niso vidni. Ne komplicirajte preveč z likom, če niste vešči dela z vbodno žago!



**02 PRIČNITE Z IZREZOVANJEM** slike, pri tem upoštevajte, da se boste kasneje pošteno namučili, če boste v tem koraku površni. Pazite na to, da boste uporabili pravo žagico za to delo.

**03 DELO SE NADALJUJE** z brušenjem ostrih robov. Tu si lahko pomagate z brusnim papirjem ali pa s fino pilo. Poskrbite le, da stranice ne boste preveč zvijali, saj boste imeli v naslednjem koraku preveč dela.

**04 KO SO VSI** ostri robovi zbrušeni, lahko nadaljujete z ravnanjem izrezanih žarkov. Žal pri roki nismo imeli kladiva, zato smo malce improvizirali in robove poravnali z izvijačem. Tudi znajti se je treba...

**05 PREDEN NADALJUJETE** z barvanjem stranice, si zarišite, kako velik del pleksija boste potrebovali in ga s pomočjo vbodne žage izrežite. Pazite, da ne izrežete premajhnega kosa, saj boste morali vajo ponoviti.

**06 NADALJUJTE** z vrtanjem lukenj za pritrditev pleksija. Ko izvrtate luknje v stranico, postavite pleksi nanjo in jih izvrtajte tudi tam, in sicer z malce manjšim svedrom.

**07 V NADALJEVANJU SLEDI** barvanje stranice (seveda brez pleksija). Stranico raje pobarvajte štirikrat na tanko, kot pa enkrat preveč na debelo. Med barvanji pustite barvo, da se dodobra posuši.

**08 SEDAJ KONČNO LAHKO** pričnete s pritrjevanjem pleksi stranice. To storite tako, da jo enostavno privijete z knipig vijaki, uporabite lahko tudi take, kot sem jih jaz – tiste za pritrjevanje ventilatorjev – so enako dobri.

**09 KONČNI IZDELEK NAJ** bi izgledal nekako tako. Upam, da ste zadovoljni s svojim delom in ne boste ohišja več skrivali nekje pod mizo. Poiščite mu častno mesto zraven monitorja ali kje drugje. Naj se vidi razkošje!

↘DANCE EJAY 2+

# POSTANITE MOJSTRSKI DJ

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 30 MINUT

Ustvarite lastno plesno glasbo in postanite mojster melodij, s pomočjo celotnega programa *Dance eJay* na naši diskih.

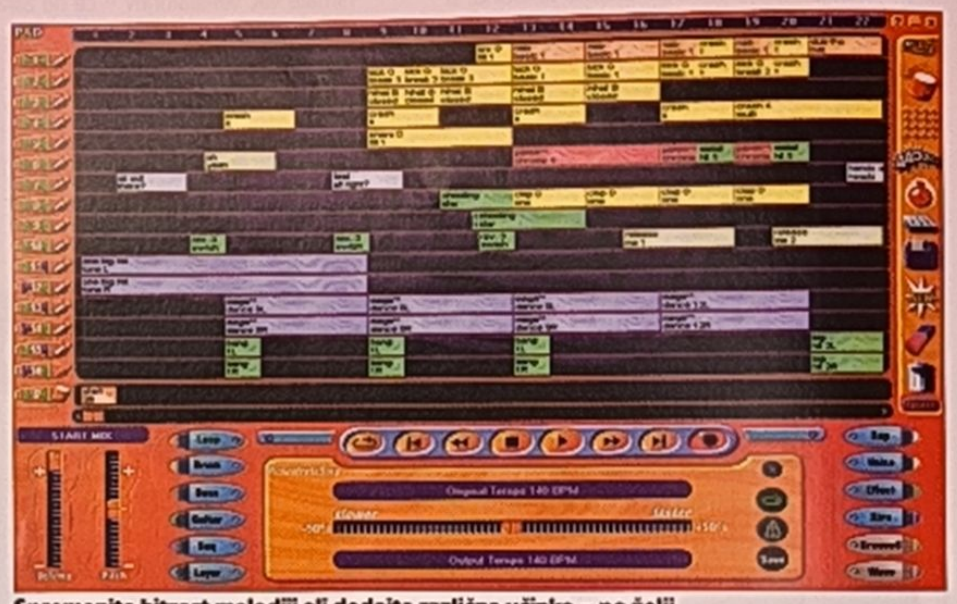
NA DISKU

**24-KARATNI TRIK**

**>>NAUČITE SE SAMI**

**VODIČI** Preko uvodnih vodičev zlahka spoznate bistvo *Dance eJay 2+* in se seznanite z njegovo uporabo v najkrajšem času. Kliknite na vprašaj v zgornjem desnem kotu okna in v pogovornem oknu izberite **Intro Tutorials**. Vodiče sestavlja več poglavij, med katerimi enostavno preklapljate, kadar koli pa jih lahko tudi zapustite ali ustavite. Ko poslušate navodila, program prikaže vsako opisano situacijo.

Serija programov *eJay* je priljubljeno orodje amaterskih DJ-ev za ustvarjanje plesnih uspešnic, čeprav vam uspeha z njo ne moremo zagotoviti. Popolna programska oprema za ustvarjanje plesne glasbe oziroma naslednik različic *1* in *2* ponuja več kot 3.500 zvočnih vzorcev, vsakega pa so ustvarili profesionalni glasbeniki. Zaradi prostorske stiske vzorcev žal ni na CD izdaji *PCFormata*, zato pa jih lahko precej snamete z naše spletne strani in s strani **www.ejay.com**. Najnovejša izdaja ima vidno izboljšan uporabniški vmesnik in je tudi lažja za uporabo. Če si pogledate svetovne (predvsem plesne) lestvice, je na njih vedno več ljudi, ki svoje uspešnice ustvarijo kar v naslonjaču svoje delovne sobe.



**Spremenite hitrost melodiji ali dodajte različne učinke – po želji.**

## Ujemite ritem

*Groove Generator* omogoča ustvarjanje lastnih vzorcev bobnov kar preko tipkovnice, lahko pa tudi izbirate med več kot petstotimi vzorci in zvočnimi učinki. Če potrebujete vokale, jih preprosto dodate spremljavi in jim dodate robotski učinek, kakšnega lahko slišimo v Madonninih skladbah. Popačite vokale ali jim dodajte poljubno število učinkov, če pa vas mika, lahko vaše petje spremenite tudi v rjovenje pošasti. Na spletni strani **www.ejay.com** vas čaka še mnogo enako mislečih DJ-ev, ki bi z vami radi izmenjali vzorce ali pesmi, postavite pa si lahko tudi lastno eJay spletno stran.

## Namestitev

Med namestitvijo se vsi vzorci shranijo na trdi disk, na voljo pa sta možnosti minimalne in popolne namestitve. Kljub temu CD s programom hranite na dosegu roke, saj pot do vodičev vodi le preko ploščka. Če potrebujete pomoč, ponuja program več funkcij, do katerih dostopate s klikom na vprašaj v zgornjem desnem kotu glavnega okna. V pogovornem oknu nato izberete med funkcijami. **PCF**

# VELIKA TURNEJA

Seznanite se z delovanjem *Dance eJay 2+* in z lahkoto ustvarite plesno spremljavo.

**1.ORODJA**

**Vrstica vsebuje vse potrebno za uporabo *Dance eJay 2+*, pa naj bo to shranjevanje vaših skladb ali ustvarjanje novih, spreminjanje jakosti ali zagon *Groove Generatorja*. Vzorce lahko tudi enostavno prenesete na gumb z učinki in slišite, kako se obnašajo.**

**2.PREDVAJANJE**

**Tukaj lahko poslušate vaše rezultate, previjate naprej in nazaj ali pa ustvarite ponovitve.**

**3.VZORCI**

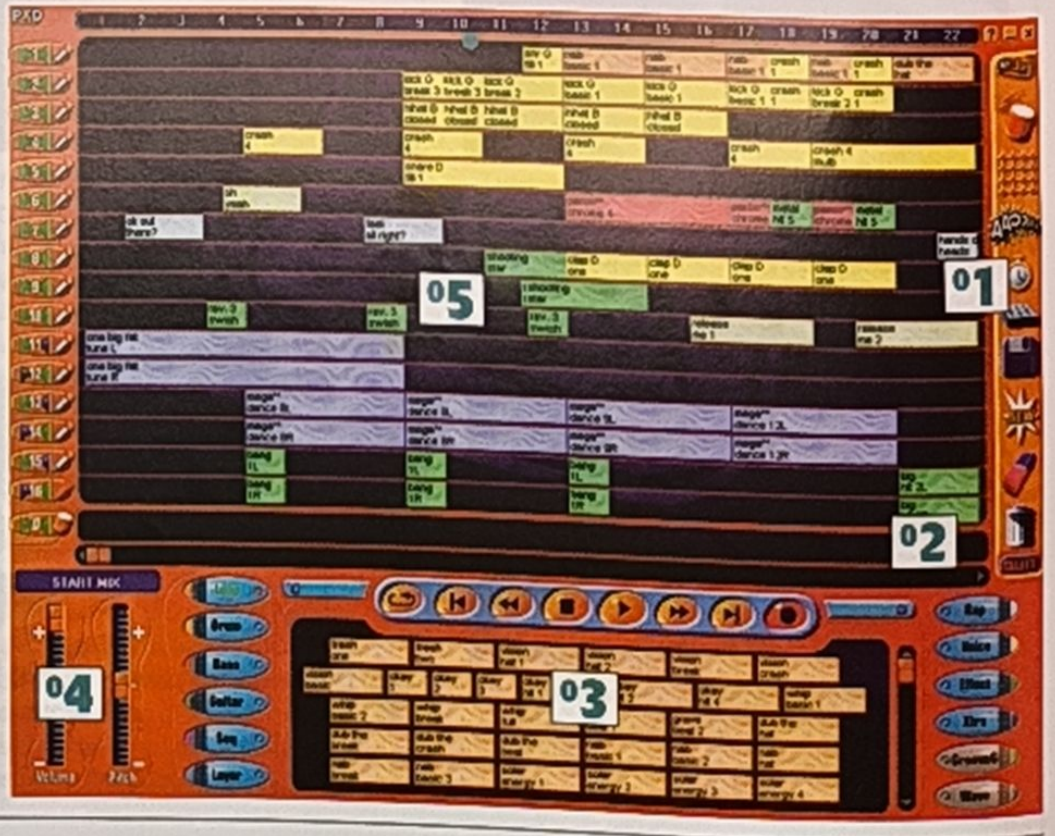
**V bazi vzorcev se s klikom na gumb enostavno odločite za prikaz ene od skupin zvokov.**

**4.NADZOR**

**Tukaj spreminjate glasnost in višino tona, prikazan pa je tudi števec udarcev v minuti.**

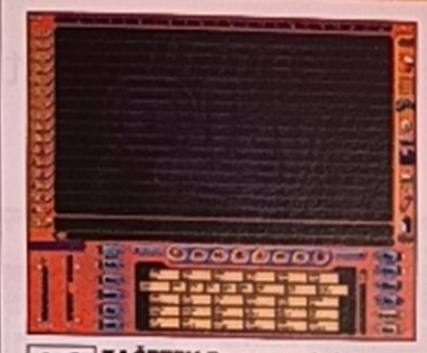
**5.MEŠANJE**

**Ta del zaslona je razdeljen v 16 odsekov, kjer vsak predstavlja eno sled. Preko krmil na levi jih lahko poljubno vklopite in izklopite ali pa spreminjate njihovo ravnotežje.**

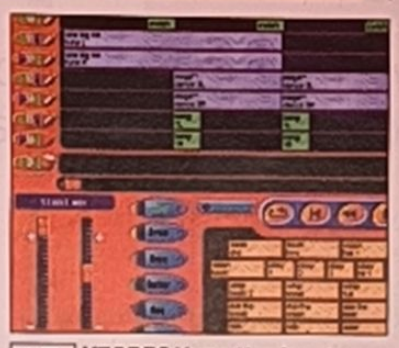


## >>ODPLEŠITE V NOČ

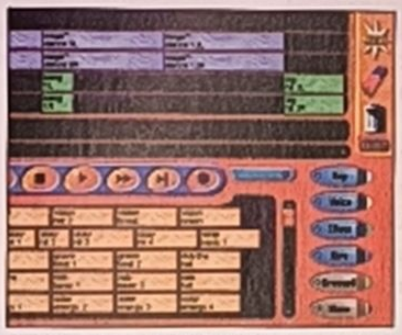
Ustvarite plesno melodijo z *Dance eJay 2*



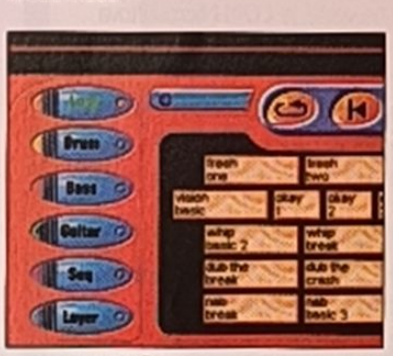
**01 ZAČETEK** Po namestitvi se prikaže glavni zaslon, kjer sestavljate glasbo, opravljate različne funkcije in poslušate vaše mojstrovine.



**02 VZOREC** Ko prvič zaženete *Dance eJay 2*, se START.MIX naloži samodejno. Pritisnite **Play** in poslušajte. Sedaj je čas za vašo kreativnost.

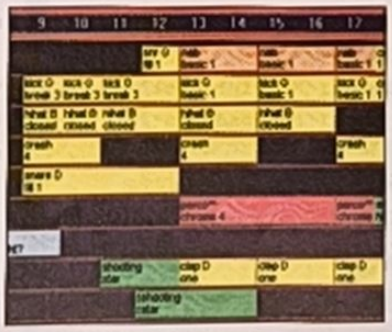


**03 USTVARJAJTE** Kliknite gumb **New** in sprostite **Play Window**. Izberite skupino zvokov (**Sound Groups**) v glavnem oknu – na primer **Drum** za bobne.

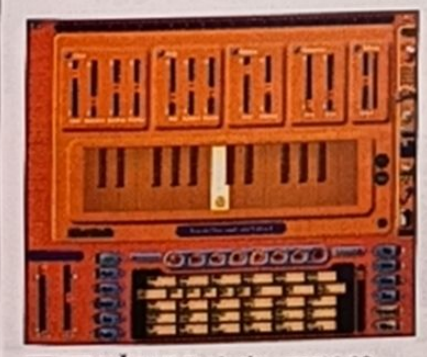



**04 VZORČITE** V spodnjem delu zaslona se bo prikazala knjižnjica zvokov za to skupino. Dvokliknite na vzorec, če ga želite poslušati. Pomaknite se nižje, če želite slišati več vzorcev.

**05 GRADNJA SKLADBE** Izberite vzorec tako, da kliknete nanj in držite pritisnjen gumb na miški. Povlecite ga na eno od stez in spustite gumb. Vzorec se bo pojavil na stezi.



**06 POVLECI IN SPUSTI** Premikajte in kopirajte sledi z miško ter ustvarjajte mojstrovine z dodajanjem raznovrstnih zvokov.



**07 UČINKI** Povlecite vzorec na gumb **Effects** v orodni vrstici. Spremenite posamezni zvok. Pritisnite **Play** in poslušajte rezultat.

**08 VIŠINA TONA** Spremenite višino tona ali glasnost celotne skladbe s krmilniki na levi in jo shranite s klikom na gumb z diskom na desni.

## ↘ WHITTLE BIT

# PAMETNIO ISKANJE

Poiščite informacije z oženjem izbora.

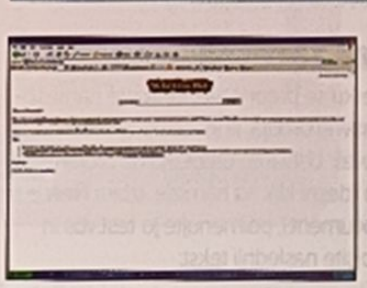
Ali poznate situacijo, ko v iskalnik vtipkate želeno besedo, program pa vrne rezultate, ki z iskanim nimajo nič skupnega? Seveda poznate, saj nam to redno dogaja. Jezik iskalnikov je zapleten in včasih le s težavo dobite prave rezultate.

*Whittlebit* (**http://whittlebit.com**) je iskalnik, ki odstrani ugibanja v vašem iskanju, saj postopoma ožji izbor, dokler ne poišče natanko tistega, kar ste iskali. Najprej povrne vse pojme, povezane z iskano zadevo, nato pa ponudi ožanje izbora glede na relevantnost iskane teme. Tako prepozna ključne besede, ki so in ki niso povezane z iskanim pojmom, ki jih tudi vrne s poudarjenim izpisom v naslednjem iskanju. Ponovite proces in v kratkem boste dobili seznam spletnih strani, ki se neposredno nanašajo na iskalni pojem.

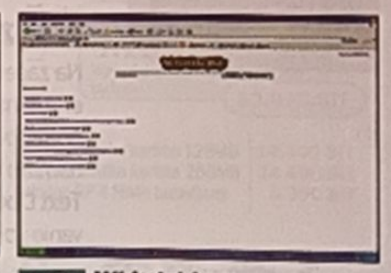
**PCF**

## >>WHITTLE PO KORAKIH

Kako prihranite čas pri iskanju.

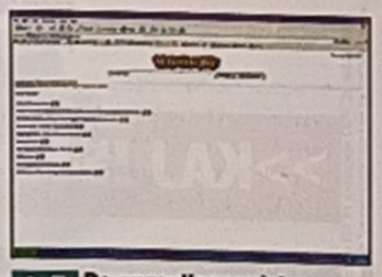


**01 Odbrskajte do http://whittlebit.com, vnesite iskalni pojem in kliknite Search.**

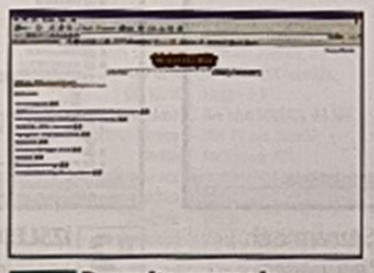


**02 *Whittlebit* povrne seznam rezultatov iskanja, vi pa nato vsakega ocenite s kazalcem gor ali dol.**

**03 Niste prepričani o rezultatu? Kliknite na povezavo in si ga oglejte. Za vrnitev uporabite ikone na vrhu strani.**



**04 Po opravljenem izboru kliknite Whittle in dobili boste nov, ožji seznam iskanih strani.**



**05 Ponovite proces in rezultati bodo vedno bližji iskani zadevi.**

**06 Po končanem iskanju zapustite kliknite na Leave Whittle ali pa pričnite znova (Begin a New Search).**

↘ WINDOWS SCRIPTING HOST

# AVTOMATIZIRAJTE WINDOWS

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 2 URI

PRVI DEL

V ozadju Windows čepi mogočen pogon za skriptiranje. Tokrat vam poskušamo dati nekaj idej, kako ga lahko izkoristite.

**24-KARATNI TRIK**

**>>BREZPLAČNI OBJEKT**

**UPRAVLJANJE S POMNILNIKOM**

Ko boste presegli začetniško stopnjo uporabe COM-a, boste morali pričeti tudi sproščati objekte, ki ste jih ustvarili. Tako COM, kot tudi VBScript sicer dokaj dobro upravljata s pomnilnikom, vendar vam še vedno priporočamo, da objekte sprostite, ko jih več ne potrebujete in tako uporabljen pomnilnik sprostite takoj in ne takrat, ko se objekt časovno izteče. Zato svoje objekte nastavite na vrednost **Nothing**, ko ste z njimi končali. Ta ukaz bo dal signal COM-u, da ste končali z uporabo objekta in da ga lahko skripta sprosti.

Od izida *Internet Explorerja 4* je Microsoft tiho delal na svojih skriptnih tehnologijah. Namen je bil, da bi uporabniku dali uporabno orodje, ki bi bilo kar najbolj neopazno integrirano v Windows.

Rezultat tega dela? Zadnja različica Windows, torej Windows XP, ima v svojem jedru odlično podporo za skripte, ki je omogočena skozi Windows Scripting Host (WSH). In zahvaljujoč Microsoftovem povezovanju posameznih aplikacij, lahko na zelo preprost način z le nekaj vrsticami programske kode v WSH upravljate dokaj kompleksne procese. Namen tega vodiča je, da bi podžgal vaše razmišljanje o programiranju v WSH – to bomo storili tako, da vam bomo dali nekaj idej o uporabi skriptiranja. Vse primere na teh straneh smo preizkusili na Windows XP SP1, kjer so delovali brez težav.

## Čas za začetek

Na začetku se prepričajte, ali imate nameščena osnovna orodja, ki jih boste za delo potrebovali. Ustvarite datoteko na svojem namizju (desni klik na namizje, izbira **New – Text Document**), poimenujte jo **test.vbs** in vanjo vpišite naslednji tekst:

```
Msgbox "Pozdravljen, Windows!"
```

Dvokliknite na datoteko VBScript, ki ste jo pravkar ustvarili. Vaša akcija bi morala sprožiti sporočilno okno, ki vam bo dalo vedeti, da ste pripravljeni za nadaljevanje. Za vse naše primere bomo sicer uporabljali VBScript, vendar vedite, da WSH podpira tudi številne druge jezike.

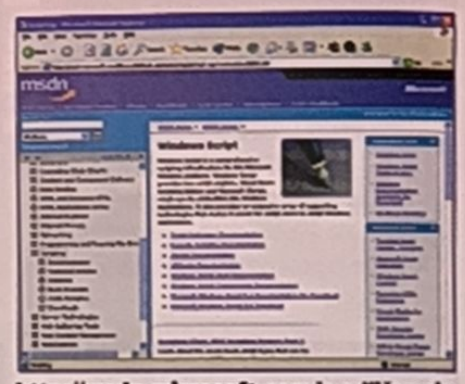
Cilj tokratnega vodiča (ki se bo nadaljeval naslednji mesec), je ustvariti skripte, ki bodo naložile informacije s spleta in jih nato s pomočjo *Microsoft Offica* obdelale na vašem računalniku. Prvi korak do tega cilja od zahteva ustvarjanje komponente COM. V kolikor še ne veste, je COM Microsoftova tehnologija "Component Object Model", ki programerjem omogoča, da razvijejo kodo v enem programskem jeziku in jo nato uporabijo kjer koli – v bistvu gre za nekakšnega predhodnika tehnologije .NET.

## ZaCOMprajte Windows

COM lahko uporabimo tako, da naredimo naše majhne skripte WSH veliko bolj mogočne – Microsoft namreč skozi tehnologijo COM omogoča dostop do velikega dela svojih najpomembnejših aplikacij. Za začetek bomo uporabili osnovno funkcijo **CreateObject()**, ki bo ustvarila primer objekta COM, s katerim bomo pognali program na računalniku.

```
set shellobj=
CreateObject("WScript.Shell")
shellobj.run("notepad.exe")
```

Poziv funkcije **CreateObject()** zahteva dodaten parameter, in sicer ime komponente COM, ki jo želimo ustvariti. V našem primeru



**http://msdn.microsoft.com je odličen vir za skripte na splošno.**

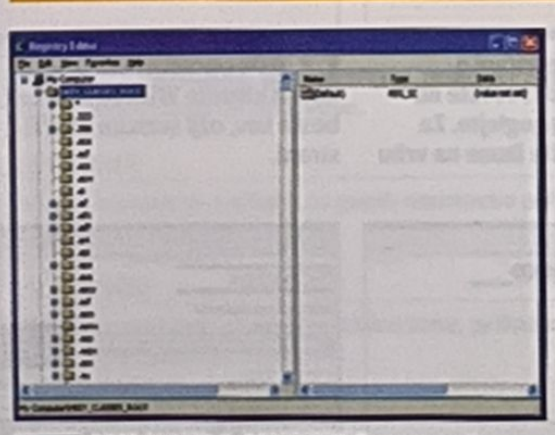
smo zahtevali **WScript.Shell**, ki deluje v povezavi z metodo **run()**. Ta preprosto požene program, ki ga poimenujete v parametru – v našem primeru smo zagnali kar sistemsko beležnico, torej notepad.exe.

To je najpreprostejša oblika skripte WSH, ki naredi nekaj koristnega, vendar zadeva omogoča veliko več. Skozi različne objekte COM lahko, na primer, dostopate do *Excela*, kot smo pokazali v okvirčku "Excel kot 1,2,3", s skriptami pa lahko nadzirate tudi *Word*, *Access*, *Internet Explorer*, *MSN Messenger* in druge programe.

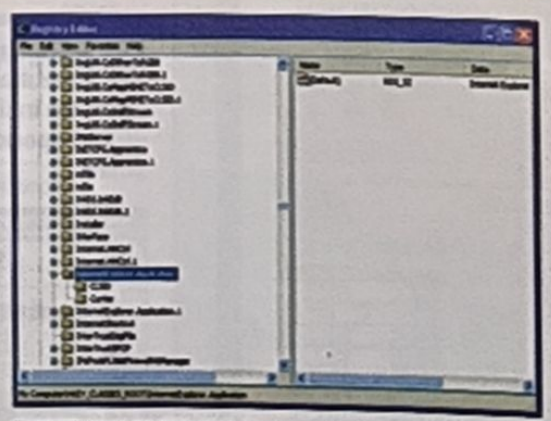
Microsoft je na svoji strani MSDN objavil veliko napotkov za uporabo komponent COM (**http://msdn.microsoft.com**), pri čem je dokumentacija za **WScript.Shell** in njegove bližnje sorodnike še posebej dobra.

**PCF**

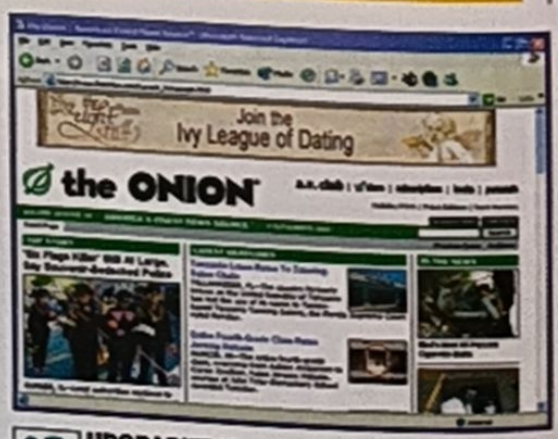
## >>KAJ JE NA VOLJO Katere objekte COM imate nameščene?



**01 COM-MAND & CONQUER** Seznam vseh objektov COM, ki so nameščeni v vašem sistemu, je shranjen v Registru, zato boste morali zagnati Regedit, da si ga ogledate. Poiščite del **HKEY_CLASSES_ROOT** in ga odprite.



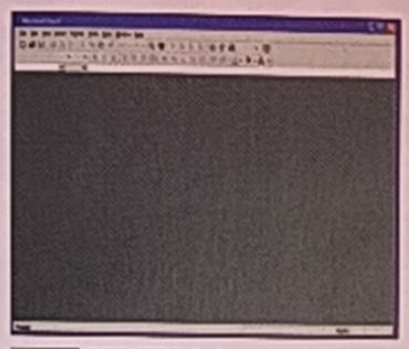
**02 IZSLEDITE SVOJE** Premaknite se mimo končnic za datoteke in znašli se boste v deželi COM. Objekti COM imajo ponavadi dve imeni, ločeni s piko. Na sliki smo izbrali objekt *Internet Explorer*.




**03 UPORABITE** Ko smo dobili ime objekta COM, **InternetExplorer.Application**, lahko nadaljujemo z delom in ustvarimo skripto na enak način, vendar tokrat nastavitev **Visible** nastavimo na "true" in URL predamo metodi **navigate()**.

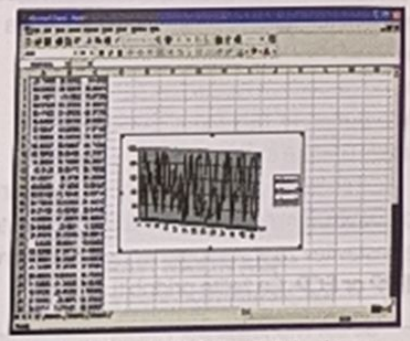
# >>EXCEL 1, 2, 3

## Naj *Excel* zapleše.

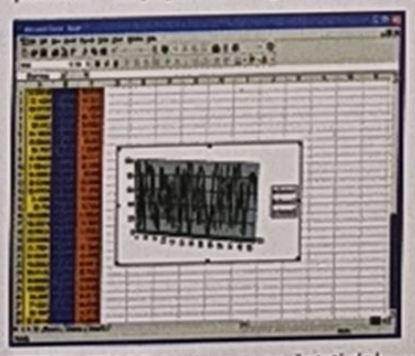


**01** **PRIMERI** Kodo za to skripto smo posneli na naš tokratni CD in smo jo razdelili v štiri manjše dele. Prvi del pripravi komplet podatkov ter nato naloži COM objekt aplikacije *Excel*.

**02** **PODATKI** Drugi del doda *Excelu* novo delovno knjigo, izbere polje 50 x 3 celic, začenši od A1 in nato v izbrani del kopira podatke, ki smo jih pripravili.



**03** **POJASNILO** Tretji del odprtemu dokumentu doda graf, ki temelji na pravkar vstavljenih podatkih. To je storjeno s pomočjo "čarobnih" številk, ki imajo v *Excelu* poseben pomen – za pojasnila si oglejte kodo.



**04** **IZHOD** Na koncu pa četrti del izvorne kode prikaže spreminjanje nastavitev celic, tako da obarva posamezne stolpce ter *Excelu* naroči, naj shrani dokument ter aplikacijo preda uporabniku.


PRENOSNIKI

RADEON MC
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel® Pentium® M processor 1.4GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 80GB
DVD Writer 1/1/8/16/10/24
ATI Radeon9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II, paralelni port
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Mrežna kartica 10/100
Intel® PRO/Wireless 802.11b
Fire Wire IEEE 1394, VGA izhod
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
32mm x 326mm x 258mm
Teža 2,5kg
469.900 SIT

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1400 x 1050
Mobile Intel Pentium4 2,0GHz
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 60GB
DVD Writer 2/1/8/16/10/24
ATI Radeon 9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 326mm x 278mm
Teža 3,1kg
439.900 SIT

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Pentium4 2,4GHz, 512KB
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 40GB
CDRW/DVD enota
ATI Radeon9800 Mobility 128MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
36mm x 326mm x 278mm
Teža 3,1kg
399.900 SIT

BLOCKBUSTER
15" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 2000+
512MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
ATI Radeon9000 Mobility 64MB
Zvočna kartica 16bit, full duplex
PCMCIA 1 x Type II
TV izhod, 2 x USB2.0, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 326mm x 278mm
Teža 3,1kg
359.900 SIT

HUMMER
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Celeron 2,4GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
Nabor čipov Intel 82845GV
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, S x USB2.0, Drsna ploščica
Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38mm x 326mm x 278mm
Teža 3,1kg
289.900 SIT

WEBSHOX
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
Intel Pentium4 1,8GHz
256MB DDR delovnega pomnilnika
Trdi disk 30GB
CDRW/DVD enota
Disketna enota
Nabor čipov SiS M650 do 32MB
Zvočna k. 16bit full duplex
TV izhod, 2 x USB, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Fire Wire IEEE 1394
Prenosna torbica Case Logic NC-2RL
Op. sistem Windows XP Home
38,5mm x 318mm x 256mm
Teža 3kg
269.900 SIT

WEBGINE
15,1" zaslon TFT matrika
Ločljivost 1024 x 768
AMD Athlon Mobile 1800+
256MB delovnega pomnilnika
Trdi disk 20GB
CDRW/DVD enota
Fire Wire IEEE 1394
Nabor čipov SiS 630
Zvočna kartica VLSI, 16 bit
PCMCIA 2 x Type II ali 1 x Type III
Serijski port, Drsna ploščica
IrDA, Smart Li-ion baterija
Vgrajen fax modem 56k, 2 x USB
Vgrajena mrežna kartica 10/100
Torbica za prenosni računalnik
Op. sistem Windows XP Home
38,5mm x 315mm x 256mm
Teža 2,9kg
249.900 SIT

Garancija 3 - leta
doplačilo 35.000 SIT + ddv

GERICOM

LCD MONITORJI

AOC
EYES VALUE

AKCIJA!
15" LCD 79.990 SIT
17" LCD 107.990 SIT
17" LCD 117.990 SIT
DVI, VRTLJIV ZASLON
19" LCD 165.990 SIT

DIGITALNI FOTOAPARATI

AKCIJA!
Digimax V4:
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 32 MB
torbica
93.990 SIT

Digimax V3:
3,2 M točk
12 x zoom (38-114mm)
SD kartica 16 MB
torbica
79.990 SIT

Digimax 360:
3,2 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 16 MB
torbica
68.990 SIT

Digimax 420:
4,0 M točk
12 x zoom (38-114mm)
Vgrajeni interni spomin 32 MB
torbica
83.990 SIT

SD Pomnilniška kartica 128MB 14.490 SIT
SD pomnilniška kartica 256MB 24.490 SIT
Polnilec GP 4 NiMh baterijami 5.990 SIT

Podutiška 92, 1000 Ljubljana | info@anni.si | www.anni.si
01|583 99 99 | 01| 519 98 01

anni

Intel, Intel Inside in Pentium so registrirane zaščitne blagovne znamke podjetja Intel Corporation.

SISTEMI

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo.

| | anni DIAMANT | anni BISER | anni CIRKON |
|---|---|---|---|
| Osnovna plošča | Intel D865PERL, FSB 800, DUAL DDR 400 + USB 2.0 | z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico + USB 2.0 | z integrirano grafično, zvočno in mrežno kartico |
| Procesor | Intel Pentium 4 2,6 GHz/800 512kC | Intel Celeron 2,0GHz | Intel Celeron 1,8GHz |
| Delovni spomin | DDRAM 512MB, 400MHz | DDRAM 256MB, 333MHz | DDRAM 256MB, 333MHz |
| Trdi disk | 120 GB, 7200 obr | 40 GB, 7200 obr52x | 40 GB, |
| CD-ROM | CDRW 52x24x52x | Floppy 3,5" | 7200 obr 52x |
| Disketna enota | Floppy 3,5" | GeForce MX440, 64 MB, | Floppy 3,5" |
| Grafična kartica | ATI Radeon 9200SE, 128MB, DVI, TV out | DVI, TV out, 8xAGP | MIDI tower ATX |
| Ohišje | MIDI tower ATX, front USB 2.0 | MIDI tower ATX | PS/2 |
| Tipkovnica | Multimedijska | MultimedijskaOptična s koleščkom | PS/2 |
| Miška | Optična s koleščkom | Anni | Anni |
| Podloga | Anni | 200W | 200W |
| Zvočniki | 300W | 2 leti | 2 leti |
| Garancija | 2 leti | | |
| Cena z Win XP Home (brez monitorja) | 223.825 SIT | 127.340 SIT | 110.665 SIT |

ZAPISLJIVI CD-R MEDIJI

48x

| | | | |
|---|---|---|---|
| slim-10 | 1.090,00 SIT | cake-50 | 3.990,00 SIT |
| cake-25 | 2.090,00 SIT | cake-100 | 7.690.00 SIT |

↘HITROSTNI NASVETI

# IMEJTE ČRNI PAS V BIOS-U

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 20 MINUT

Naj vaš PC deluje tako hitro, kot lahko. Prinašamo vam nekaj zanimivih prilagoditev, da bo vaš PC hitrejši kot ferrari.

NA DISKU

**24-KARATNI TRIK**

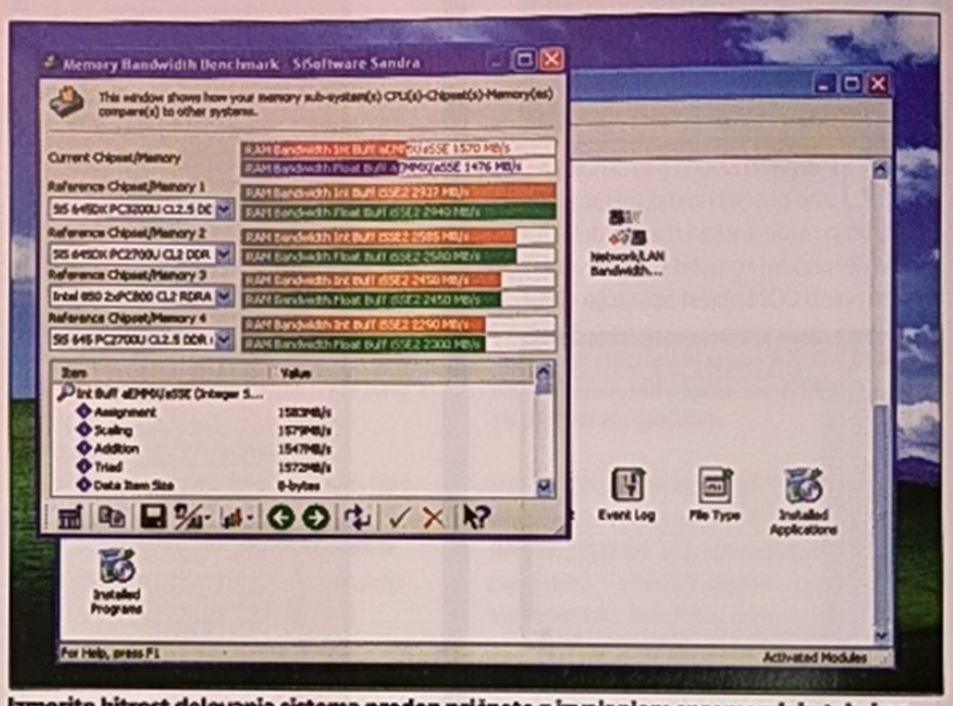
**>>KAKO HITRO?**

**IZMERITE RAZLIKO** Preden pričnete prirejati BIOS, uporabite kakšno orodje za merjenje zmogljivosti in hitrosti sistema in si zabeležite rezultate. Ko je to storjeno, prilagodite potrebne nastavitve v BIOS-u in po ponovnem zagonu ponovno zaženite isto orodje in izmerite, če so nove nastavitve kaj doprinesle k hitrosti sistema. Največjo spremembo boste verjetno zaznali pri hitrosti pomnilnika in zmogljivostih grafične kartice, odvisno od tega, katere spremembe ste uveljavili. Programa *SiSoft Sandra* (splošne zmogljivosti) in *3D Mark* (grafične zmogljivosti) boste našli na tokratnih diskih.

Ste navdušeni prilagojevalec BIOS-a? Potem imamo pravo stvar za vas – izbrskali smo daleč najboljšo zbirko prilagoditev BIOS-a. Prepričani smo, da se zdaj med nastavitvami BIOS-a že znajdete in da vsekakor veste, kako dostopati do njih. Če še ne veste, preberite osnovne informacije o BIOS-u na **www.howstuffworks.com/bios.htm**.

Vse prilagoditve seveda ne bodo delovale, saj je meja med hitrostjo in stabilnostjo izjemno tanka. Prav zato smo poiskali orodje, s pomočjo katerega lahko nastavitve shranite na disketo in po potrebi povrnete začetno stanje. Vedite tudi, da lahko nekatere od naštetih prilagoditev trajno poškodujejo vaš računalnik, zato jih uvajajte samo če ste trdno prepričani v to, da bodo delovale in če ste pripravljeni prevzeti odgovornost za okvare.

No, dovolj klobasanja. Odprli ste nastavitve za BIOS in želite pospešiti računalnik. Preberite, kako se tega lotiti...




**Izmerite hitrost delovanja sistema preden pričnete z izvajanjem sprememb in takoj po njih, da vidite rezultate sprememb. Čemu bi drugače sploh kaj spreminjali?**

## Napredno prirejanje

Spremembe v razdelku Advanced bodo najbolj vplivale na delovanje vašega računalnika, še posebej, če so bile do sedaj nastavljene na najnižje oz. najpočasnejše vrednosti.

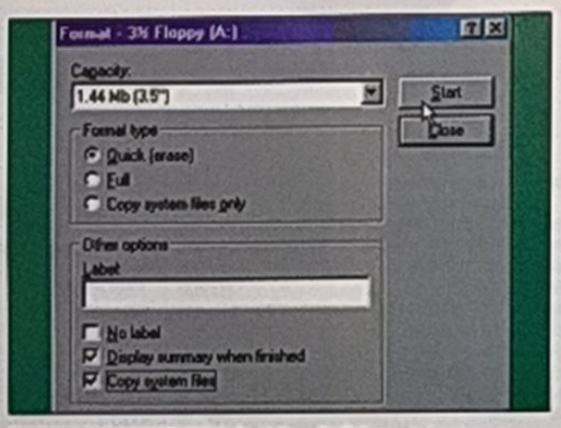
Želite pospešiti pomnilnik? Potem poskusite z naslednjim nasvetom. Če imate en sam pomnilniški modul ali dva identična, nastavite **DRAM timing** na **SPD**. Pod **CAS Latency** preizkusite najnižjo vrednost – ponavadi 2 ali 2,5. Če je na voljo možnost **Fast R-W Turn Around**, jo omogočite, onemogočite pa vse druge pomnilniške nastavitve. Če obstaja nastavitev **Wait State**, naj bo nastavljena na **Fast**, **RAM Configuration** pa na najnižji dostopni čas ali najvišjo možno frekvenco. S temi nastavitvami lahko celo navijete pomnilnik, zato bodite pri uveljavljanju sprememb previdni.

## Predpomnilnik

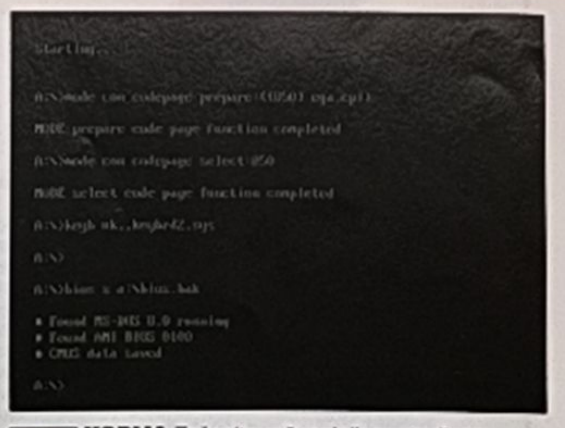
Pospešite procesor s tem, da omogočite nastavitve **level 1** ali **2 cache settings**, nato pa poskusite onemogočiti možnost **Layer 2 cache ECC check**. Če obstaja možnost **Turbo Frequency setting**, jo omogočite. Kartice na vodilih PCI boste pospešili z omogočanjem ene od naslednjih nastavitev: **CPU to PCI Write Buffer**, **PCI Dynamic Bursting**, **PCI Master 0 Write** in **PCI Master 0 Read**.

Če imate naprave, priključene na vzporedna vrata, lahko prenos podatkov pospešite, če nastavitev za vrata spremenite s **Standard** v **EPP or ECP**. Če želite pridobiti nekaj

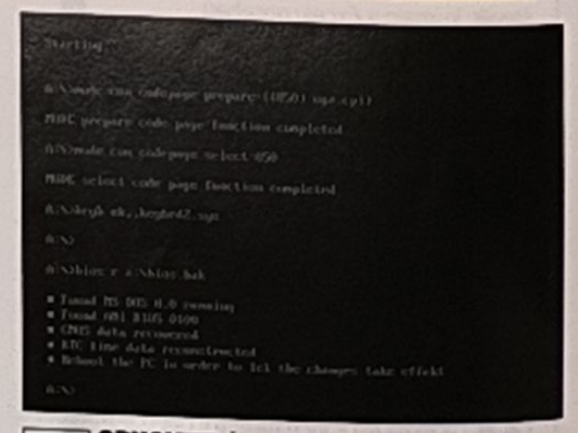
## >>SHRANITE SVOJ BIOS Ste priredili napačno nastavitev? Hitro povrnite prejšnje stanje.



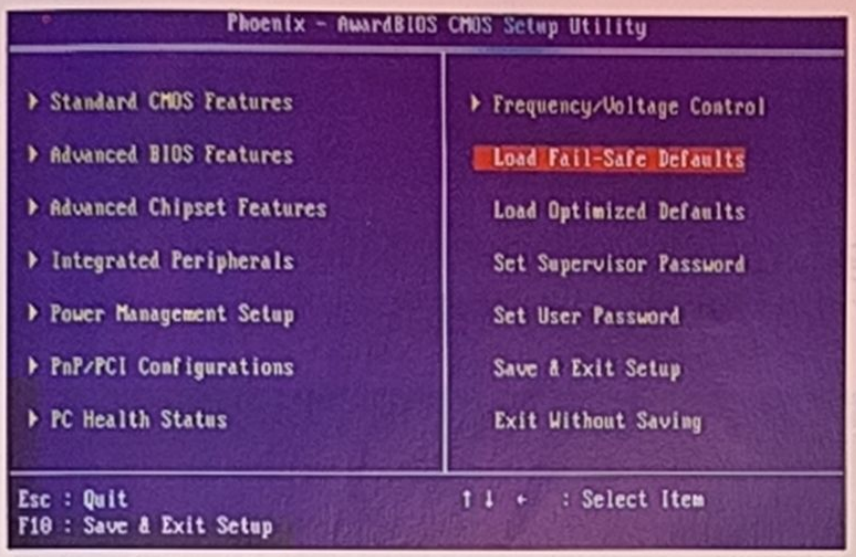

**01 NAMESTITEV** Poiščite BIOS na tokratnem disku. Formatirajte disketo, tako da nanjo skopirate še sistemske datoteke ali pa ustvarite zagonsko datoteko za MS-DOS in nanjo shranite še vsebino arhiva *bios1351.zip*.



**02 KOPIJA** Zaženite računalnik z vstavljeno disketo (in nastavitvijo v BIOS-u, da se bo sistem zagnal z diskete). Ko se pojavi ukazna vrstica z A:>, vtipkajte `BIOS S A:BACKUP.BAK` in pritisnite **[Enter]** – vaše nastavitve BIOS-a bodo shranjene na disketo.



**03 OBNOVITE** Če se pokaže potreba po obnovitvi starega stanja, zaženite računalnik z diskete (če se zagon ne konča, naložite BIOS z nastavitvami **fail-safe**). Tokrat v ukazno vrstico vtipkajte `BIOS R A:\BACKUP.BAK` in pritisnite **[Enter]**, da povrnete shranjene nastavitve.




**Če se vaš PC sploh noče več zagnati, naložite nastavitve fail-safe, da zagotovite zagon. Delovanje bo s tem seveda slabše.**

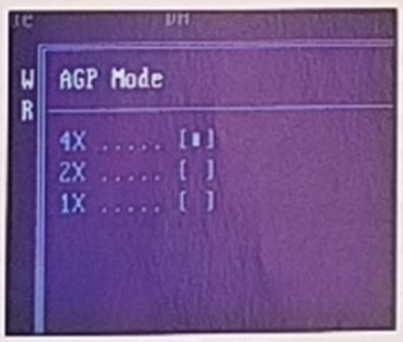
sekund pri zagonu, onemogočite zaznavanje virusov v BIOS-u (ker je tako ali tako neučinkovito) ter nastavitve za prikazovanje logotipov in iskanje disketne enote. Naj bo trdi disk, **hard drive (IDE-0)**, prva zagonska naprava, omogočite pa tudi možnost **Quick Boot**, če ta obstaja. Katero koli od naštetih nastavitev lahko brez težav ponovno omogočite, če bo potrebno.

Za več podrobnosti o nastavitvah BIOS-a, ki tukaj niso naštete (vključno z nastavitvami za starejše računalnike) si oglejte spletno stran **http://hardwarehell.com/biosarch. htm and www.wimsbios.com.**

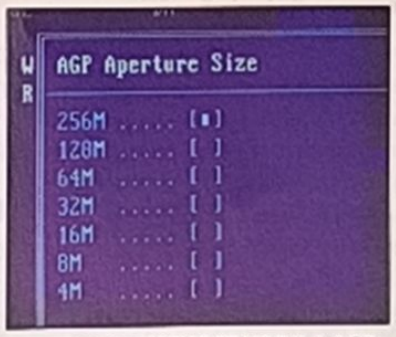
**PCF**

## >>GRAFIČNE NASTAVITVE

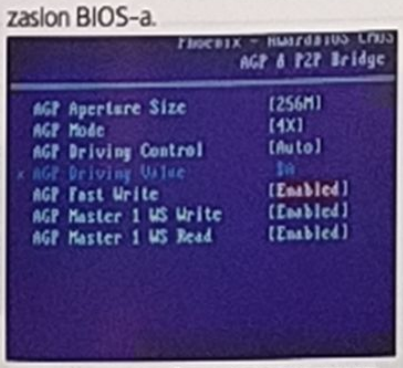
Štiri prilagoditve BIOS-a za boljše delovanje v igrah.



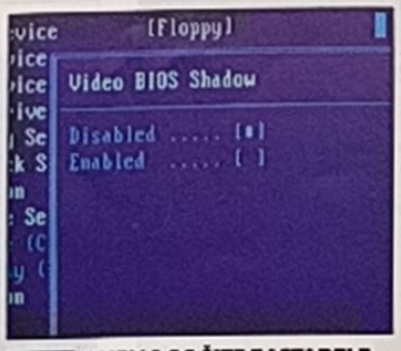

**01 PRAVI NAČIN AGP**
Ponovno zaženite PC na običajen način. Med zagonom vas bo pozval, da pritisnite določeno tipko (običajno [Del] ali funkcijsko tipko), da lahko vstopite v nastavitve BIOS-a. Storite to in pozdravil vas bo glavni zaslon BIOS-a.




**02 PREPUSTNOST VODILA AGP**
To polje določa točno količino sistemskega pomnilnika, ki bo na voljo vaši grafični kartici, če ga ta potrebuje. Nastavite ga na polovico sistemskega pomnilnika, saj ne bo uporabljen, razen če jih kartica ne bo nujno potrebovala.




**03 OMOGOČITE ZAPISOVANJE**
Preverite, da so nastavitve, kot sta **AGP Fast Write** in **AGP Master 1 WS Write/Read** nastavljene na **Enabled**. Če imate hitro kartico, poiščite še nastavitev **Video Memory Cache Mode** in jo nastavite na **USWC**.




**04 ONEMOGOČITE ZASTARELE FUNKCIJE**
Nastavitvi **Video BIOS Shadow** in **Video BIOS Cache** lahko brez skrbi onemogočite, razen če ne igrate DOS-ovskih iger. Vi dinozaver.

## ↘POŽARNI ZID V WINDOWS XP

# DOBRA ZAŠČITA ZA VAŠ PC

Naj bodo nepridipravi daleč stran od vas.

Svet je poln zlonamernih mozoljastih mulcev, za katere je smisel njihovega ničvrednega obstoja vdiranje v vaš PC in nesramna zloraba vašega trdega diska. Je že res, da včasih malce pretiravamo, a pri varovanju podatkov skrb ni nikoli odveč.

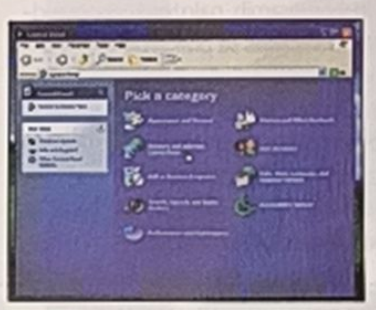
Obstaja ogromno samostojnih programskih požarnih zidov, s pomočjo katerih lahko zaščitite vaš računalnik, kot so Symantecovi ali McAfeejevi izdelki, Windows XP pa ima že vgrajen osnoven in učinkovit požarni zid, ki bo čisto zadostoval za potrebe domačih uporabnikov ali manjših podjetij. Programček se imenuje Internet Connection Firewall (ICF), ki ga je otročje lahko namestiti in nastaviti. Čeprav nima naprednih funkcij za zaščito, ki jih poznajo strogo namenski programi, kot sta geografsko sledenje viru napada ali večstopenjska zaščita, bi vas vseeno moral zadovoljivo zaščititi pred vsemi vsiljivci, razen pred najbolj vztrajnimi. Ko je požarni zid nastavljen, je potrebno oddaljenim servisom, ki jih uporabljate, dovoliti prehod skozenj. Ti oddaljeni servisi so, na primer, strežniki FTP, spletni strežniki ali oddaljeno upravljanje z računalnikom.

In ne pozabite, da se je za spreminjanje nastavitev požarnega zidu potrebno prijaviti z uporabniškim računom oz. kot administrator. Zato ne pomišljajte in zabijte vrata, preden vam legije nezadovoljnih mladcev vdrejo v računalnik!

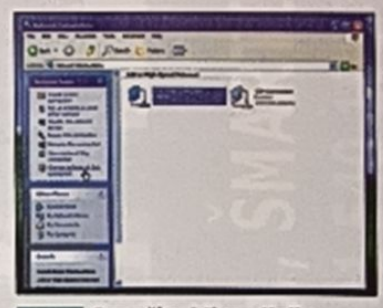
**PCF**

## >>ZAMAŠITE LUKNJO

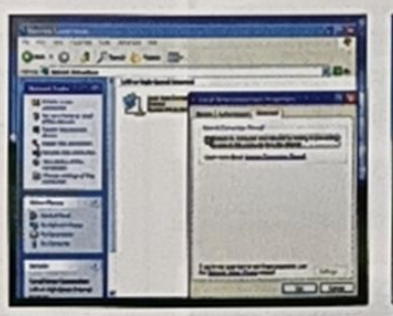
Enostaven način za zaščito računalnika.



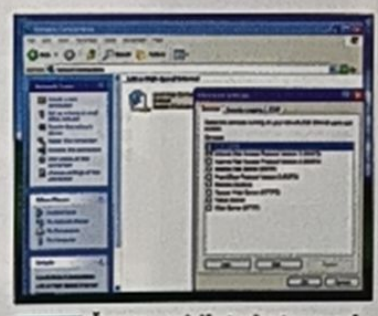

**01 Pojdite na Start→Control Panel in Network Connections v pogledu Classic View ali Network and Internet Connections→Network Connections v pogledu Category View.**



**02 Označite klicno linijo, ADSL ali omrežno povezavo, ki jo želite zaščititi. V okvirju Network Tasks na levi strani zaslona izberite Change settings of this connection.**



**03 V pogovornem oknu kliknite na jeziček Advanced. Nato potrdite polje pred Protect my computer and network v Internet Connection Firewall.**



**04 Če uporabljate katero od storitev za oddaljen dostop sedaj dodelite dostop skozi požarni zid. Kliknite na gumb Settings in s seznama izberite storitev, ki jo uporabljate.**

↘ ANTI-VIRUS

# ZAVARUJTE SE IN PREŽIVITE

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 45 MINUT

Ste bili ena izmed mnogih žrtev črvov Blaster in SoBig? Naj vam *PCF* pokaže osnove za obrambo pred digitalno kugo.

**24-KARATNI TRIK**

**>>DOBRODUŠNI VIRUS**

**ALI SO VSI VIRUSI SLABI?**
Črv Blaster-D se namesti na vaš sistem ter nato naloži in namesti varnostni popravek za luknjo, ki jo je za okužbo uporabil izvirni Blaster. Med širjenjem po svetu črv torej zavaruje vsak sistem pred prihodnjimi napadi od drugih črvov, ki bi želeli izrabiti isto luknjo. Črv je programiran tako, da se bo 1. januarja 2004 samodejno odstranil z vašega računalnika. Seveda lahko popravek namestite tudi sami, ampak očitno je bil Blaster-D ustvarjen zato, da bi pomagal milijonom uporabnikov, ki še niso uspeli naložiti varnostnega popravka.

Logika nam veleva, da ponoči zaklepamo zadnja vrata v hiši. Uporaba Windows pa je podobna življenju v hiši, ki je zgrajena samo iz ključavnic. Kakor hitro zaprete eno varnostno luknjo, se že pojavi druga in razkrije vaš sistem. Gre za precej grozljivo misel, ki jo bodo ponudniki protivirusne programske opreme s pridom izkoristili, ko vam bodo prodali še eno rešitev za zavarovanje pred digitalnimi virusi.

Na našo srečo je večina virusov prej nadloga, kakor smrtonosna grožnja, in tako kot pri njihovih bioloških sorodnikih, je tudi v računalništvu pri preventivi higiena ponavadi bolj učinkovita kakor cepljenje proti stotinam različnim boleznim. Virusi po definiciji potrebujejo gostiteljsko datoteko in ta datoteka se mora sprožiti v operacijskem sistemu napadanega računalnika. Besedila in bitne slike so varne pred virusi in vedno tudi bodo, saj se zapis njihove kode vedno obravnava kot podatki. Takšne datoteke zato ne morejo zagnati virusnega programa.

## Nepripeto

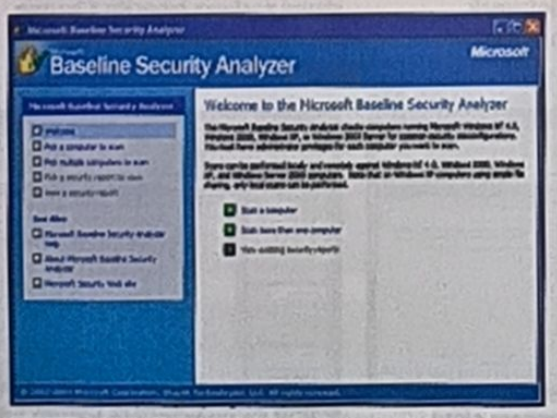
Pred desetimi leti so se vsi virusi prenašali na disketah in v programih, naloženih neposredno s spleta. Dandanes se praktično vsi virusi širijo preko datotek, priloženih v elektronskih sporočilih. Virusi pogosto uporabljajo več pripon, tako da skrijejo dejstvo, da jih je mogoče zagnati, zato si zapomnite: Windows prepoznajo samo zadnjo pripono vsake datoteke. To pomeni, da je datoteka hotteens.jpg.pif v bistvu datoteka PIF in ne JPEG, datoteke PIF pa je mogoče zagnati. *Outlook Express* sicer lahko nastavite tako, da blokira nalaganje datotek z nevarnimi priponami (okvir na drugi strani), najboljši način za zaustavljanje virusov pa je brzdanje lastne radovednosti. Če datoteke, ki vam je bila poslana, niste zahtevali, jo preprosto izbrišite. Ne glede na to, kako dobro poznate pošiljatelja ali če vam sporočilo ponuja cenen zeliščni nadomestek za Viagro, sporočilo preprosto izbrišite. Datoteke ne poskusite poganjati v varnem načinu, ne naredite varnostne kopije sistema pred tem in ne preiščite je s protivirusnim programom. Preprosto izbrišite jo in nadaljujte z življenjem.

**Virusi, trojanci in črvi nikoli ne bodo pripeljali do nove svetovne ureditve, pa naj pri Kultu mrtve krave govorijo karkoli.**

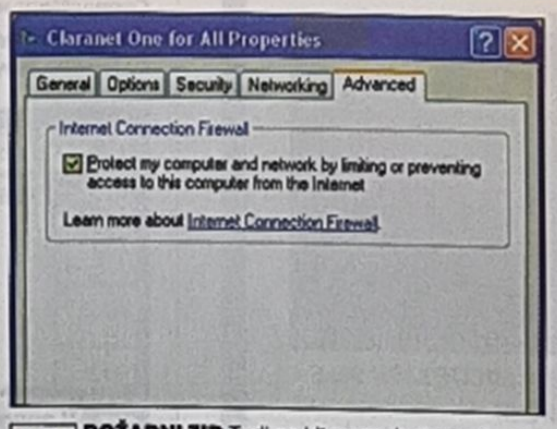
## Črvi in druga golazen

Črvi so veliko bolj problematični. Virusi lahko okužijo le naivneže, medtem ko vas črv lahko okuži tudi, če ste preprosto leni. Črvi uporabljajo varnostne napake v sistemu Windows (ali hrošče, kot jim tudi pravimo) in

## >>VRZITE KLJUČ STRAN Zabijte polkna Windows pred bližajočo se nevihto.

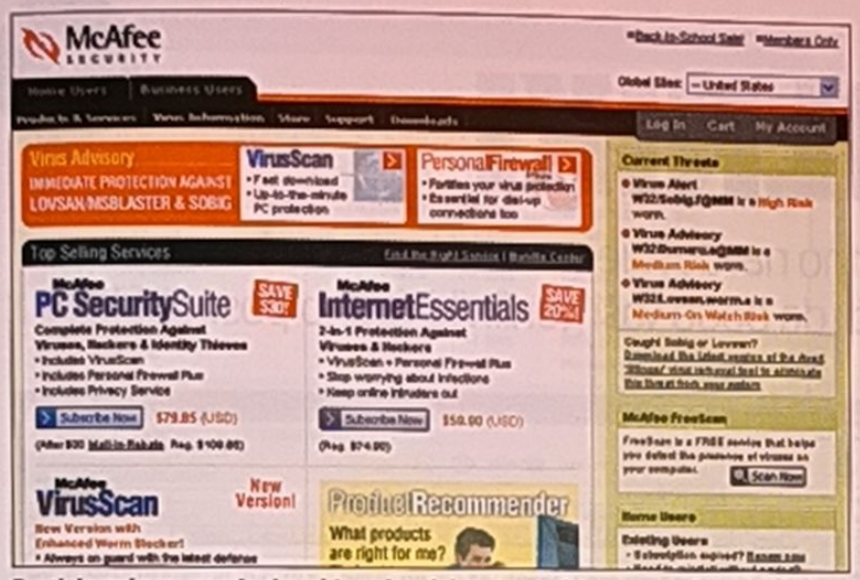



**01 ANALIZIRAJ TO** Microsoft je na stran **www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/tools/tools/mbsahome.asp** naložil orodje Baseline Security Analyzer, ki bo poiskalo morebitne varnostne luknje na vašem računalniku.




**02 POŽARNI ZID** Tudi na klicnem dostopu nimate izgovora, da ne bi aktivirali možnost požarnega zidu, ki je vgrajena v XP. Z desnim gumbom kliknite na povezavo in izberite Properties – Advanced. Vendar možnosti ne vklopite na PC-ju, ki se povezuje preko

**03 NEPREBOJNO** Strojni požarni zid prinaša najboljšo varnost. Novejši modeli ponujajo tudi analizo prihajajočih paketkov in tako v njih poiščejo škodljiv algoritem. Na tak način lahko preprečijo tudi vse najpogosteje hekerske napade denial-of-service.



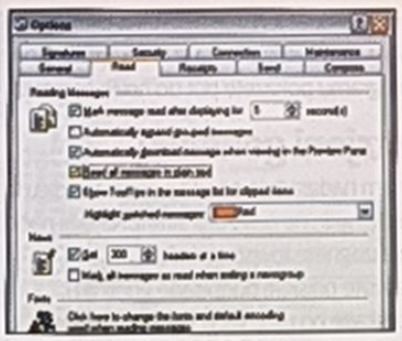

**Protivirusni program je skorajda nujen del vsakega sistema, vendar ne gre za čudežni napoj.**

se tako se lahko naložijo brez enega samega klika z miško. Na srečo Microsoft za vsako odkrito luknjo izda popravek dan ali dva potem, ko je luknja odkrita. Ker so popravki za tovrstne napake ponavadi na voljo veliko časa, preden nekdo napiše črva, ki bo to napako zlorabil, se lahko okužite samo tako, če vztrajate pri tem, da ne nalagate kritičnih varnostnih popravkov s strani **www.support.microsoft.com**. Na svetu bo seveda vedno dovolj lenih naivnežev, da se bodo digitalni mikrobi nemoteno širili, a to še ne pomeni, da morate biti tudi vi eden od njih.

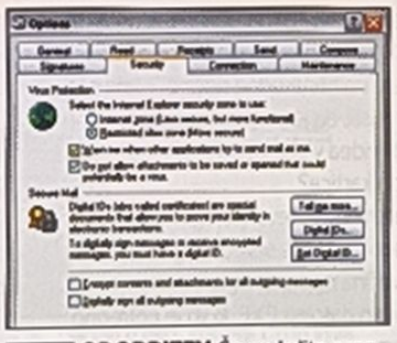
**PCF**

## >>IMATE POŠTO

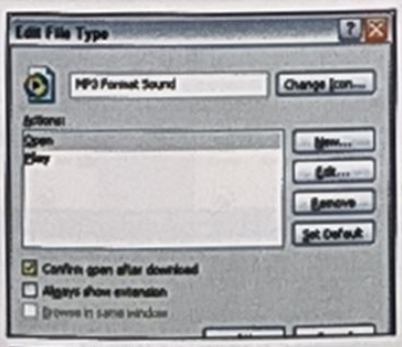
Zavarujte svoj e-predal.



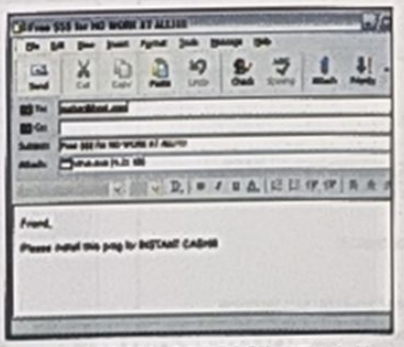
**01** **BESEDILO** *OutlookExpress 6* že uporablja omejeno zono, da ActiveX in skriptam prepreči zagon skozi e-sporočila, a če imate nameščen Service Pack 1, lahko program nastavite tako, da vsa sporočila prikaže kot besedilo.



**02** **ODOBRITEV** Če se želite prepričati, da vaš PC ne pošilja sporočil brez vašega potrdila, lahko storite natanko to. Preverite, ali je v oknu **Options** pod jezičkom **Security** označena možnost **Warn me when other applications try to send mail as me.**




**03** **SEZNAM** *Outlook Express* uporablja varen seznam *Internet Explorerja*, da ugotovi, katere datoteke lahko odpre ali shrani. Seznam lahko spremenite tako, da kliknete na **Control Panel – Folder Options – File Types**. Izberite vrsto



**04** **SEZAM, ODPRI SE** *OE* naloži priponke, ki so na varnem seznamu – le odpreti ali shraniti vam jih ne dovoli. Če prejmete datoteko, za katero ste prepričani, da je varna, lahko to varnost začasno izklopite v oknu **Options**, na jezičku **Security.**

PRODAJA IN NAJEM
PREDSTAVITVENE OPREME
AKCIJA - GRATIS ŽARNICA

LUKVEL

HITACHI PJ-TX10
PROJEKTOR ZA HIŠNI KINO
PJ-TX10
Format 16:9
700 lumnov
Kontrast 800:1
Masa 3,6 kg
NOVO

HITACHI CP-S225 / CP-X275
AKCIJA !
GRATIS ŽARNICA
CP-S225
SVGA (800x600)
1400 lumnov
Žarnica 4000 ur
Masa 2,3 kg
CP-X275
XGA (1024x768)
1200 lumnov
Žarnica 4000 ur
Masa 2,3 kg

HITACHI CP-S317 / CP-X327
AKCIJA !
GRATIS ŽARNICA
CP-S317
SVGA (800x600)
1700 lumnov
Žarnica 4000 ur
Masa 2,7 kg
CP-X327
XGA (1024x768)
1500 lumnov
Žarnica 4000 ur
Masa 2,7 kg

HITACHI CP-S210
CP-S210
SVGA (800x600)
1200 lumnov
Masa 2,9 kg
NOVO

HITACHI DZ-MV350 / 380
DVD CAMCORDER
NOVO

HITACHI CP-X880 / CP-X885
WIRELESS
CP-X880
XGA (1024x768)
3000 lumnov
Masa 5,6 kg
CP-X885
XGA (1024x768)
3500 lumnov
Masa 5,6 kg

HITACHI CP-X995
CP-X995
XGA (1024x768)
4500 lumnov
Masa 6,3 kg

PLAZMA TV-HITACHI 42PD3000
42PD3000
Diagonala 42"
1024 x 1024
Kontrast 1000:1
Multimedia box
Motion adaptive
Progressive scan
True bass

LUKVEL d.o.o., ŠMARTINSKA 130, 1000 LJUBLJANA
tel: 01 541 4445, fax: 01 540 1964, www.lukvel.si, e-mail: lukvel@lukvel.si

HITACHI
Inspire the Next

↘ SISTEMSKE IZBOLJŠAVE

# AŽURNI GONILNIKI

NA DISKU

TEŽAVNOST

POTREBEN ČAS 25 MINUT

Kljub temu, da se trenutno navdušujemo nad lepimi računalniki, smo opisali, kako doseči, da bodo vaši gonilniki vedno posodobljeni.

**24-KARATNI TRIK**

**>>KOPIJE GONILNIKOV**

**DOLGA POT** Ko boste ponovno nameščali Windows, boste morali ponovno namestiti vse potrebne gonilnike s pripadajočih CD-jev ali drugih lokacij, kar zna biti dolgotrajen proces.

**BLIŽNJICA** *WinDriversBackup Personal Edition*, ki se skriva na naših diskih, vam omogoča poiskati vse ali le določene gonilnike, ki jih lahko nato shranite v eno samo mapo. Po ponovni namestitvi Windows, ko sistem zaznava nove naprave, čarovnika le usmerite v to mapo.

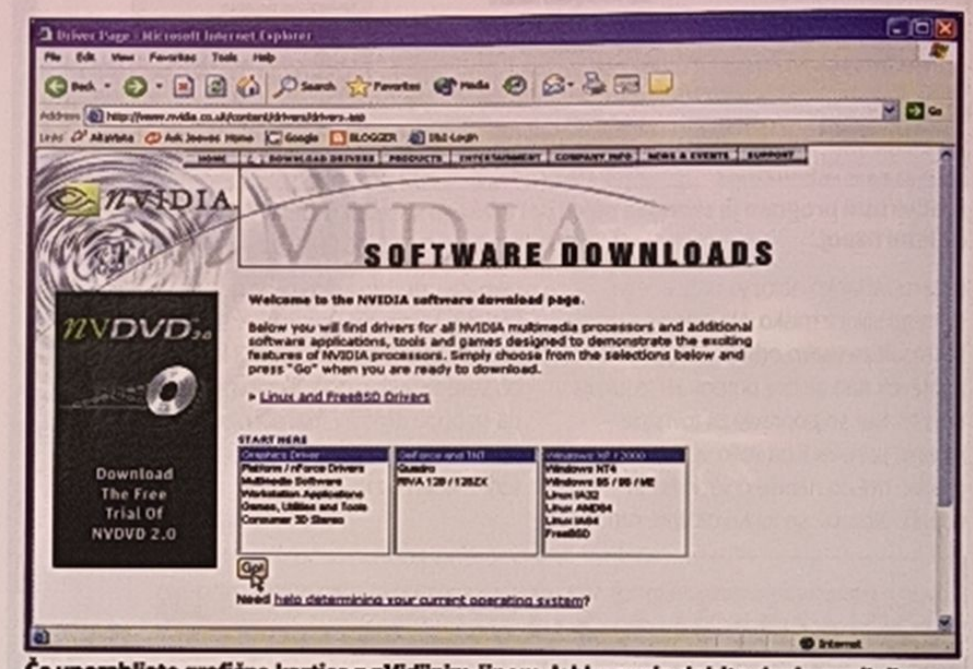
Po Microsoftovih podatkih je mogoče kar 40 odstotkov težav zaradi nestabilnosti sistema mogoče pripisati dvomljivim gonilnikom. In pri tem se celo strinjamo s fanti iz Redmonda. Prav zato so uvedli podpisovanje gonilnikov v Windows 2000 in XP. Microsoft je namreč proizvajalcem strojne in programske opreme predlagal, da bi plačali pristojbino za to, da bi certificiral njihove gonilnike. Podpisani gonilniki so temeljito testirani, tako da si zagotovo ne bodo prisvajali sistemskih virov oz. da rezultat njihovega delovanja ne bodo modri zasloni in živčni uporabniki.

Težava je v tem, da so stroški za podpisovanje gonilnikov tolikšni, da veliko podjetij ni zainteresiranih za takšno sodelovanje. To še posebej velja za podjetja, ki pogosto nadgrajujejo in popravljajo gonilnike. Privzeto vas bo Windows XP opozoril, če boste poskusili namestiti nepodpisan gonilnik, a vam bo dovolil ustvariti obnovitveno točko. V Windows 98 in ME te možnosti ni, kar je verjetno tudi razlog, da sta oba omenjena sistema manj stabilna od XP.

## Izvršilna odločitev

Ko teče beseda o nadgrajevanju gonilnikov, so mnenja deljena. Ker so z novimi gonilniki popravljeni določeni hrošči in je delovanje boljše, so nekateri mnenja, da je potrebno sistem redno nadgrajevati z najnovejšimi gonilniki, ne glede na to, ali je trenutna konfiguracija stabilna ali ne.

Drugo mnenje je pa preprosto tako, da stvari, ki delujejo, nima smisla popravljati. Je pa tudi res, da je vzroke za določene težave enostavno poiskati, pa se lahko določene težave manifestirajo na nenavadne načine – kdo bi si, na primer, mislil, da je razlog za težave pri predvajanju videa v celozaslonskem načinu kriva zvočna kartica?



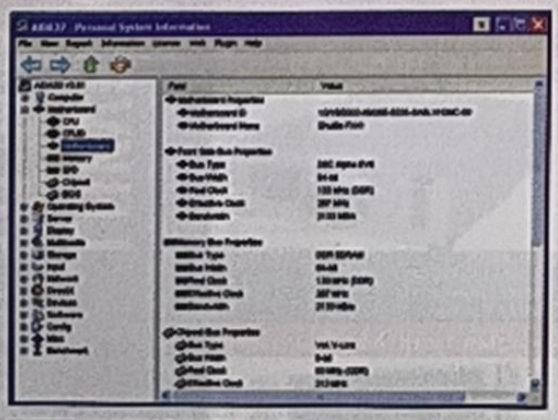

**Če uporabljate grafično kartico z nVidiinim čipom, lahko zanjo dobite dvoje gonilnike – referenčne (nVidiine) ali prirejene (proizvajalčeve).**

Z rednim nadgrajevanjem gonilnikov ni čisto nič narobe, če ste seveda pripravljeni na najhujše. Večina nadgradenj gonilnikov je v obliki izvršilnih datotek EXE, ki jih je potrebno sneti z interneta in pognati, program pa opravi vse namesto vas. Drug način je tak, da stisnjeno datoteko raztegnete na znano lokacijo in na jezičku Driver kliknete na gumb Update Driver in programu pokažete pot do novih datotek.

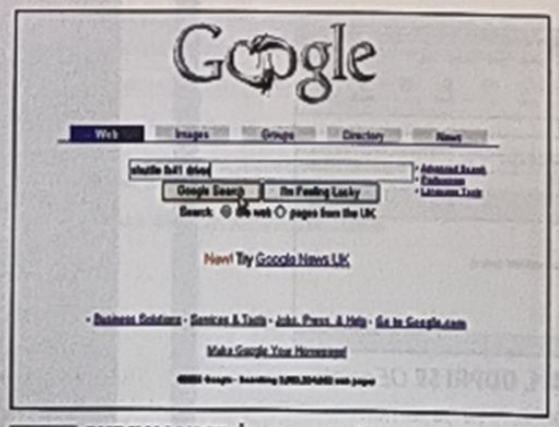
## Potrjeni gonilniki

Če vam nadgradnja ne uspe, sledite vodiču v štirih korakih na naslednji strani. Najlažji način, da se izognete tovrstnim težavam, je ta, da poskusite poiskati podpisane gonilnike. Pobrskajte po proizvajalčevi spletni strani, oglejte pa si tudi Mirosoftovo lastno funkcijo Windows Update, če uporabljate Windows ME,

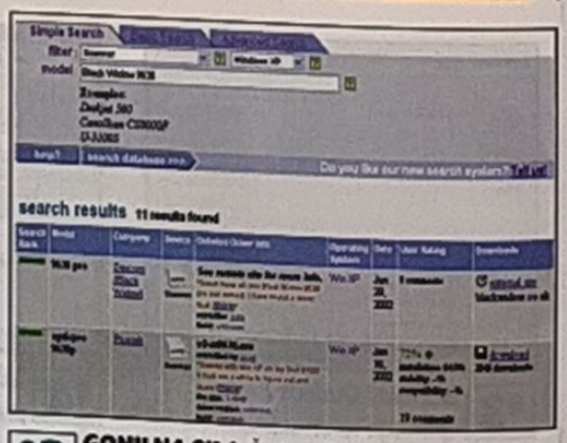
## >>ALI VI POGANJATE TA STROJ? Izsledite zmuzljive datoteke.



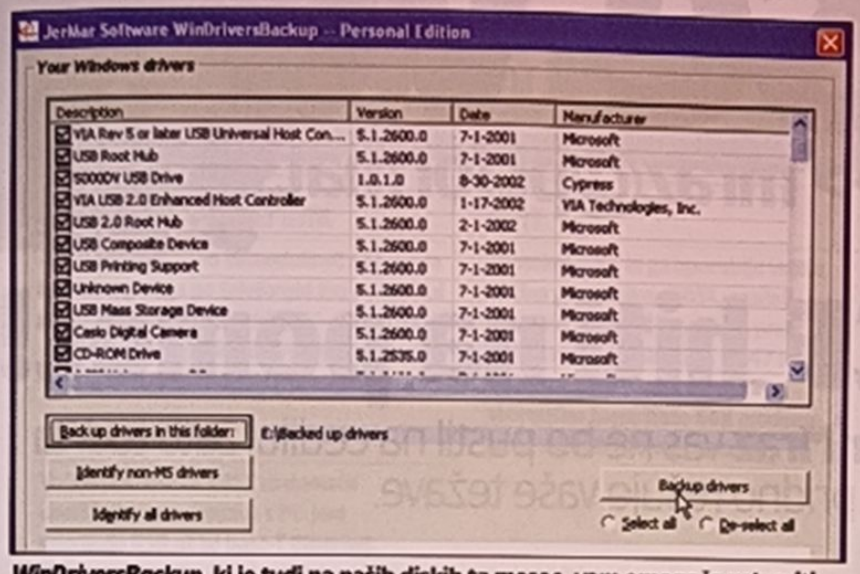
**01 TRIKRAT UGIBAJ** Največja težava pri iskanju pravega gonilnika je identifikacija kosa strojne opreme. Uporabite orodje, kot je *AIDA32* (na disku), ki vam bo razkrilo pomembne informacije, na primer o proizvajalcu ali modelu.




**02 SKRIVALNICE** Če nimate spletne povezave do proizvajalca vaše strojne opreme, poskusite z Googlom (**www.google.com**). Najprej poskusite z nazivom proizvajalca in pripisom "driver", če iskanje ni uspešno, pa poskusite z imenom opreme.




**03 GONILNA SILA** Če je vaša oprema zastarela ali proizvajalec ne obstaja več, obstaja možnost, da boste delujoč gonilnik našli na **www.driverguide.com** – brezplačno se je potrebno registrirati, da lahko dostopate do baze z gonilniki.




***WinDriversBackup*, ki je tudi na naših diskih ta mesec, vam omogoča ustvariti kopije vseh gonilnikov na skupno, varno lokacijo.**

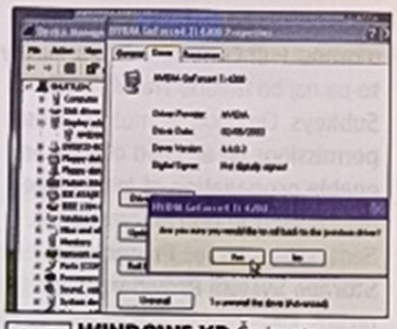
2000 ali XP.

Če točno poznate naziv in proizvajalca naprave, za katero potrebujete gonilnik, bo iskanje čisto enostavno. Naš vodič vam bo prav tako v pomoč. Za določene kose strojne opreme, kot so, na primer, grafične kartice, je mogoče dobiti dve vrsti gonilnikov – enega izda proizvajalec opreme, na primer Hercules, drugega pa proizvajalec čipa, na primer nVidia. Oba gonilnika bosta delovala, a Herculesovega ne boste mogli nadgraditi z nVidiinim in obratno. Če želite zamenjati gonilnik, je obstoječega potrebno odstraniti.

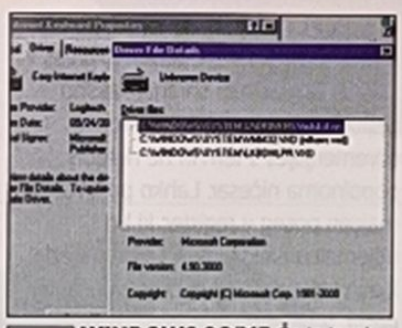
**PCF**

## >>POGNANI DO ROBA

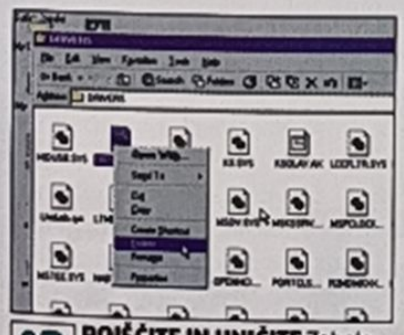
Odstranjevanje nedelujočih gonilnikov ni tako enostavno...



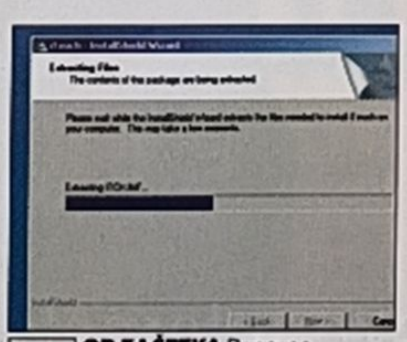
**01** **WINDOWS XP** Če imate Windows XP, je odstranjevanje težavnih gonilnikov in aktivacija starejših čisto enostavno opravilo. Zaženite **Device Manager**, dvokliknite na napravo, ki dela težave, aktivirajte jeziček **Driver** in kliknite na gumb **Roll Back Driver**.



**02** **WINDOWS 98/ME** Če je imel gonilnik lastno namestitveno datoteko (poglejte v **Add/Remove Programs**), jo uporabite, V nasprotnem zaženite računalnik v varni način in odprite **Device Managerja**. Dvokliknite na nedelujočo napravo, aktivirajte jeziček **Drivers** in kliknite na **Driver File Details**.



**03** **POIŠČITE IN UNIČITE** Zabeležite si datoteke, ki se nahajajo samo v mapi **Windows\System32\Drivers**. Dvakrat kliknite na **OK**. Z desnim gumbom kliknite na napravo in izberite možnost **Remove**. Nato zaprite **Device Managerja**, poiščite prej omenjene datoteke in jih izbrišite.



**04** **OD ZAČETKA** Ponovno zaženite računalnik in ko čarovnik **Add New Hardware** zazna napravo, namestite delujoče gonilnike – če imajo ti lastno namestitveno datoteko, zaprite čarovnika in jih namestite z dvoklikom na pripadajočo datoteko.

↘ **HITRI VODIČ**

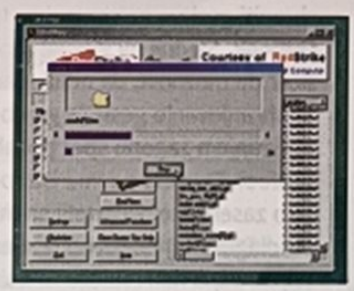
# WIN NASVETI

Pospešite svoj sistem

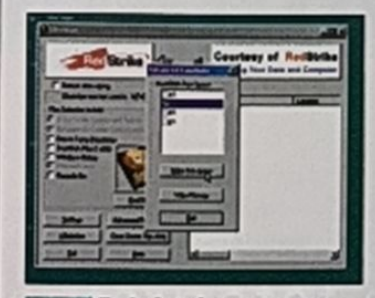
## OČISTITE NEPOTREBNE PODATKE

Odstranite občutljive podatke z vašega diska.

**01** **Snemite *Ultrawipe* z www.redstrike.com in ga zaženite. Vaše začasne internetne datoteke so trenutno označene s sivo – kliknite Settings➡Browser directories tab➡Auto Find in nato OK.**



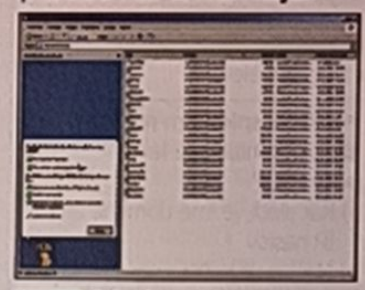
**02** **V zaslonu z glavnim menijem označite polja pred podatki, ki jih želite izbrisati in kliknite na gumb Find Now. Dovolite, da *UltraWipe* poišče vse datoteke, ki jih lahko, nato pa kliknite UltraWipe, da jih odstranite.**



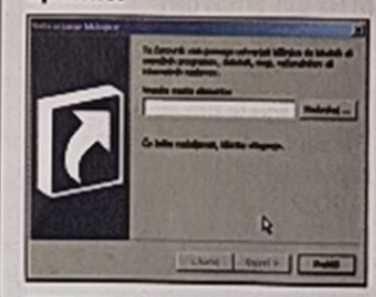
**03** **Za brisanje praznega prostora na disku kliknite na Advanced. Označite pogon, na katerem želite zbrisati prazen prostor, in kliknite Wipe free space. Sedaj pa pojdite nekam na kavo – proces namreč traja.**

## NADZORNA PLOŠČA ZDAJ

Pridobite si dostop do katere koli nadzorne plošče kar z namizja.



**01** **Odprite mapo Windows\System 32 in pritisnite [F3], da poženete orodje za iskanje. Vnesite iskalni niz *.CPL. Rezultat iskanja je seznam vseh nadzornih plošč. Iskanje želenih je nato enostavno opravilo.**



**02** **Z desnim gumbom kliknite na prazen del namizja in izberite New➡Shortcut. Sedaj vnesite control in ime datoteke nadzorne plošče – na primer: za pogovorno okno Folder Options vnesite control folders. Kliknite Next.**

**03** **Primerno poimenujte svojo bližnjico in kliknite Finish. Bližnjica je pusta, zato z desnim gumbom kliknite nanjo in izberite Properties➡Change Icon. Odstranite puščico za bližnjico s pomočjo *TweakUI* (www.annoyances.org/exec/show/tweakui).**

# Mraz vse ve

## Odgovori na vaša vprašanja >> mraz@pcformatslo.net

Hitri kviz

### Ali ste pametni kot Gregor?

Oz. – bi bili pripravljeni delati za manj denarja?

**1 Boben laserskega tiskalnika ne sme biti izpostavljen...**
a) Sončni svetlobi
b) Kisiku
c) Statični elektriki

**2 Kaj v spletnem naslovu pomenita dve levi poševnici?**
a) Kar sledi, je ime domene ali IP naslov.
b) Naslov se nahaja na internetu.
c) Ne pomenita ničesar; sta le ločilni črti.

**3 Kdaj je največja možnost, da boste povzročili elektrostatično škodo na vašem računalniku?**
a) Na vlažen, sončen dan.
b) Na suh, zimski dan.
c) Vsakič, ko se dotaknete kovinskega dela ohišja.

**4 Kakšno je pravilno zaporedje zagonskega zaporedja PC-ja?**
a) POST, zagonski sektor, MBR
b) MBR, POST, zagonski sektor
c) POST, MBR, zagonski sektor

*Odgovori se skrivajo na strani114.*

# PCF hiti na pomoč!

**Gregor Mraz** vas ne bo pustil na cedilu, zato tudi ta mesec pridno rešuje vaše težave.

E-pošta

### Kje so gesla?

**Preden pričneš dvomiti v mojo zvestobo reviji, ti moram takoj povedati, da sem reden bralec PCFormata, a tudi po zbranem listanju po vseh preteklih številkah nisem našel rešitve za mojo težavo. Pred časom sem se namreč za e-pošto naveličal uporabljati Outlook Express in sem preizkusil nekaj novih programov, pa mi niti eden ni bil všeč, zato sem se vrnil na preizkušen program, ki pa mi sedaj dela preglavice. Nikakor namreč noče shraniti gesla – in isto počne tudi Outlook. Slednji mi v novem oknu sicer da možnost, da odkljukam polje za shranjevanje gesla, a ga ob naslednjem zagonu spet pozabi, Outlook Express pa ima isto polje celo zasenčeno. Prijatelji so mi že predlagali, naj ponovno namestim Windows, a mi resnično ni do tega, če obstaja kakšna druga rešitev.**
**Bojan**

**KratekNasvet**
Če želite, da bo Outlook Express pošto shranjeval v mapo po vaši želji, ga odprite in pojdite na **Tools > Options > Maintenance > Store Folder** in določite mesto po vaši želji.

Seveda obstaja druga rešitev. Vedno obstaja druga rešitev. Ena od možnosti je, da si pri sosedu sposodiš macolo in računalnik stolčeš na prafaktorje, a dvomim, da bi znal Outlook Express v takšnih okoliščinah shraniti kakšno geslo. Lahko se tudi še naprej obremenjuješ s tem in ne narediš popolnoma ničesar. Lahko pa izvedeš majcen poseg v register, ki bo odjemalcu elektronske pošte povedal, kje in kako naj v prihodnje shranjuje gesla. V registru se namreč v ključu **Protected Storage System Provider** nahaja napačna informacija o tvojem računu POP3.

Odpri torej urejevalnik registra (Start > Run > regedit, saj poznaš postopek) in poišči ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Protected Storage System Provider**. Sicer ne more iti kaj hudega narobe, a za vsak primer vseeno shrani ključ (v meniju **Registry\Save key** in ga nekam shrani s prepoznavnim imenom). Nato v meniju **Security** klikni **Permissions** in izberi ključ za uporabnika, ki je trenutno prijavljen in preveri, če sta možnosti **Read** in **Full Control** nastavljeni na **Allow**. Klikni na gumb **Advanced** in preveri, če je za prijavljenega uporabnika pod **Permissions** izbrana možnost **Full Control**, v stolpcu **Apply to** pa naj bo izbrano **This Key and Subkeys**. Omogoči še možnost **Reset permissions on all child objects and enable propagation of inheritable permissions in potrdi** spremembe. Sedaj klikni na ključ **Protected Storage System Provider**, da ga razširiš, klikni na mapo podključa za izbranega uporabnika in iz menija **Edit** izberi **Delete** (da, izbrisati ga je

## >>ADSL MODEM

Kako se široka pipica sploh znajde v vaši sobi?

### ODDAJNIK-SPREJEMNIK

**ADSL-u ni potrebno demodulirati signala za PC, saj ta potuje po telefonski žici v digitalni obliki, ne v analogni. Oddajniki-sprejemniki za ADSL so bolj podobni mrežnim karticam, le da uporabljajo drugačne protokole.**

### POVEZAVA USB

**Večina opreme za ADSL za domače uporabnike za povezavo s PC-jem uporablja USB ali 10 base-T Ethernet. Naprave na vodilu USB je običajno enostavneje namestiti, mrežne kartice pa so zaradi nižjih proizvodnih stroškov večinoma cenejše.**

### LASTEN DOSTOP

**Za razliko od kabelskega dostopa, ADSL ne deli pasovne širine z vsemi v ulici. Multiplekser na razdelilcu (DSLAM) jemlje promet od vsakega uporabnika in ga posreduje v izjemno širokopasovno povezavo z gigabitnimi hitrostmi.**

### FILTRI

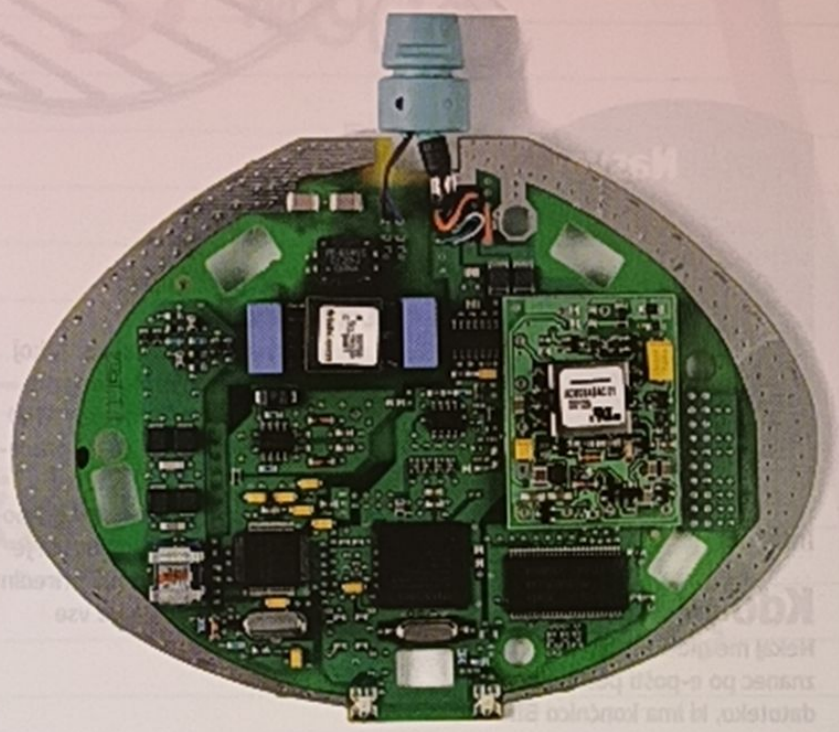
**Glasovni promet običajno uporablja le spodnje 4KHz spektra, zato mora biti vašemu telefonu dodeljen le prvi kanal DMT. Posebni filtri (ki jim pravijo tudi razcepniki) morajo biti nameščeni na vsako telefonsko ali telefaksno linijo, da blokirajo promet s podatkovnih kanalov.**

### DMT

**Protokol DMT, ki ga uporablja velika večina ponudnikov ADSL, razdeli pasovno širino, ki je na voljo preko bakrene telefonske žice, v 247 ločenih 4KHz kanalov – vsak od teh ima teoretično kapaciteto 56K modema, a se ne uporabljajo vsi istočasno.**

### DOMET

**Dlje kot ste od telefonskega razdelilca, boj se nižajo visoke frekvence, s čimer se zmanjša število kanalov, ki so na voljo. Dva kilometra in pol od centrale je pasovna širina lahko le še 8,4Mbit/s. Pri petih kilometrih je lahko le še 1,5Mbit/s.**



Zagon

## Zmešani sistemi

**Imam en čisto poseben problem in upam, da ga boš ti znal rešiti. V računalniku imam dva diska. Na prvem je nameščen Windows 98, drugega pa sem razdelil v tri particije. Na prvo particijo, D, ki tudi funkcionira kot primarni disk, namestil Windows XP, na drugo pa sem pred kratkim namestil Windows 2000 Pro. Ta sistem sem lahko namestil samo skozi Windows 98, ker se ni hotel ločeno namestiti, saj mi je stalno javljal, da je nameščena novejša različica. Win2000 je sedaj nameščen na podaljšano particijo F,**

potrebno). Ključ, ki ga iščeš, se glasi približno takole **S-1-5-21-124525095-708259637-1543119021-16701**. No, sedaj pa hrabro zapri urejevalnik registra in ponovno zaženi računalnik. Pri zagonu Outlook Expressa ali Outlooka boš moral sicer ponovno vnesti geslo, le da ga boš tokrat lahko uspešno shranil.

**KratekNasvet**

Če se želite znebiti svojega uporabniškega imena v meniju Start, odprite urejevalnik registra, poiščite ključ **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** in v njem ustvarite novo vrednost DWORD. Poimenujte jo **NoUSerNameInStartMenu** in ji dodelite vrednost **1**.

**E pa uporabljam za shranjevanje podatkov.**

**Problem je v tem, da sedaj računalnika ne morem več zagnati v Windows XP. Preveril sem datoteko boot.ini, pa se mi zdi čisto v redu. Še bolj čudna pa je napaka, ki jo sistem javi ob zagonu, in sicer: "WINDOWS 2000 FAILED TO LOAD MISSING OR CORRUPTED FILE\WINDOWS\SYSTEM32\CONFIG\SYSTEM." Sistem mi nato predlaga, naj zaženem sistem s CD-ja Win2000 in zaženem tisto orodje za popravljanje namestitve.**

**Daj mi povej, kaj se dogaja z mojim računalnikom? Zakaj se mi nalaga Windows 2000, ko s seznama izberem Windows XP? Kam je šel Windows XP? Vem, da je čudno, a vse tri sisteme nujno potrebujem, zato te prosim za pomoč.**
**Žan**

OK, ne bom spraševal, čemu potrebuješ celo armado sistemov na enem samem računalniku – če trdiš, da je to tvoje početje nujno, ti bom verjel na besedo. Sicer si pa le milimeter stran od sistema, kot si ga želiš, le pobiksal si ga po poti. Operacijske sisteme je namreč potrebno nameščati po vrsti glede na njihovo starost – najprej najstarejše, najmlajše pa nazadnje. Za tvoje težave je krivo to, da si Windows XP namestil pred Windows 2000, zaradi česar se je PC čisto zmedel. Windows 98 lahko torej pustiš, kjer je, boš pa moral formatirati particiji D in F. Ko boš ti storil, namesti Windows 2000 na particijo D in nato še Windows XP na particijo F. Sistemi bi se v prihodnje morali čisto lepo razumeti.

FAQ

## SoundHunters

**Čemu bi me naj to zanimalo?**
V velikih pisarnah, kjer zaposleni nimajo lastnih miz ali kjer se morajo pogosto seliti z enega računalnika na drugega, SoundHunters uporabnikom omogoča enostavno prijavljanje in odjavljanje z vsake delovne postaje.

**Kako sploh deluje?**
Vsak PC je opremljen z mikrofonom, čredica inteligentnih programčkov pa potuje po omrežju od enega PC-ja do drugega in na vsakem merijo jakost vašega glasu. SoundHunters lahko te informacije uporabi za iskanje računalnika, ki vam je najbližji, in vas prijavi nanj.

**Kako sploh ve, koga prijaviti?**
Prepozna vaš glas. Zasnova je taka, da naj ne bi bilo potrebno govoriti neposredno v računalnik, da bi se lahko prijavili – sistem zazna vaš glas, ko se pogovarjate s sodelavci. Razvijalci upajo, da bo SoundHunters sčasoma znal prepoznati celo vaš smeh, čeprav je ta funkcija trenutno šele v začetku razvoja.

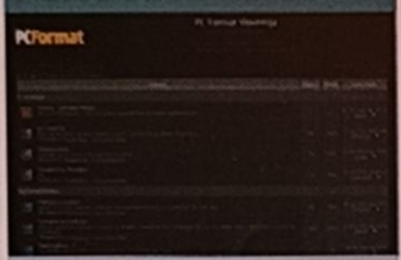
**Vse skupaj ne zveni nič bolj priročno kot pametne kartice.**
SoundHunters ima to prednost, da prijavnega gesla ali ključa ne morete nikoli izgubiti, ima pa potovanje pametnih programčkov drugačne posledice. Ko vas sistem zazna, lahko sledi celo zvoku vaših korakov. Da bi vas programčki zaznali, tudi ni nujno potrebno, da stalno govorite, saj bodo znali zven korakov povezati z vašim glasom, ko se pričnete premikati.

**Ali ne bo potrebno čakati, da vas bo programska oprema dohitela?**
Ne. SoundHunters zna predvideti vašo pot in vas lahko prijavi na določen PC, še preden pridete do njega.

**Kaj pa varnost?**
Varnost očitno ni visoka, a okolja, ki potrebujejo visoko stopnjo zaščite, ponavadi ne zahtevajo takšne migracije med računalniki. Ciljna skupina so klicni centri z veliko tehnično nepismenih uporabnikov.

**Ki se smejijo na čisto poseben način?**
In tako tudi govorijo.

## POMOČ S FORUMA




www.pcformatslo.net/forum

**Imam probleme... namreč računalnik se kr sam ugasne oziroma ponovno zažene..ampak pri tem ne uklopi monitorja... po tem moram izklopit elektriko IN ŠELE potem se ta GNIL monitor uklop..in potem po možnosti še mal zamrzne ( vsakič 10-ič) ..in ko mi končno uspe priti v winXP prof. mi napiše da je kišta okrevala od neke hude napake... in vzrok: C\windows\bla bla bla\MINIDUMP\(pol sm pa pozabu ) to pišem po spominu ker s tistim računalnik še na net ne morm kr me resetira še preden modem poveže.... ZAJE**O**
**P.S.**
**HEEEELLLLLLLLPPPPPPPPPPP!!!!!!!!**
**Jaka**

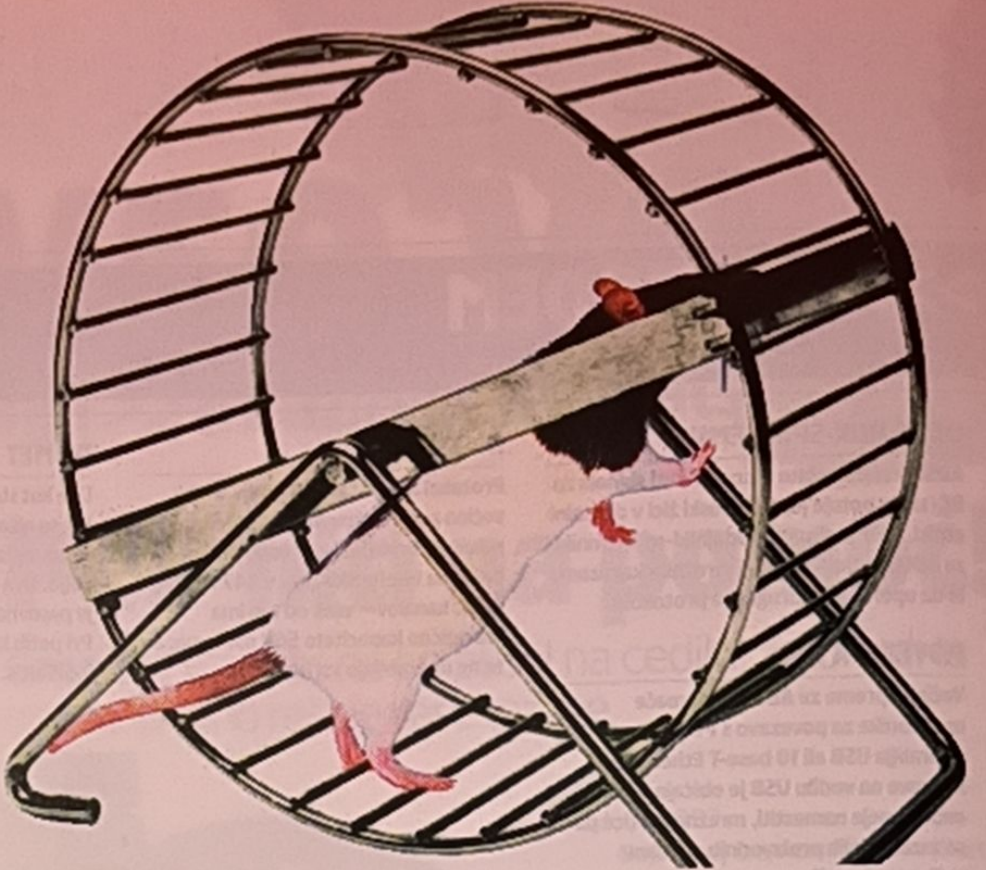
MINIDUMP je lahko napaka trdega diska ali pa pomnilnika. Verjetno je sprostil pomnilnik, nisi pa povedal ce physical. Ce je physical, potem je zaj** verjetno v RAMu...
**tiborrr**

**Hm...eno majhno težavico imam**
**Ko sm surfal po nekaterih straneh, mi je očitno nekam (kam?!) shranilo "priljubljene" v IE. Sicer jih pobrišem (ali v samem programu ali pa preko raziskovalca), a ko nanovo zaženem windowse, se mi zopet pojavijo enake bližnjice pod "priljubljene". Pa še domača stran se nastavi!**
**Kje se to odpravi?**
**azorchek**

robi z adaware skenerat, pa ctrl+alt+del pa poglej če so kkšni sumljivi procesi zagnani...
**Arto**

**Potreboval bi pomoč pri odpiranju cab. datoteke. WinZip jo noče odpakirati, prav tako WinRar. ISObuster pa iz nje naredi nekaj meni neznanega - še vedno zapakiranega.**
**Kakšen drugi program ?**
**Lucio**

CAB datoteke ali cabinet file je posebna mikrosoftova kompresija podatkov perceptualnega kodiranja, podobno RAR, ZIP ali koneckoncev MP3. Odpres jo lahko z Windows Commanderjem, ki ga najdes nekje v Googlu
**Tiborr**



**Prenehajte mučiti svoj uborni stari strojček in si raje omislite pošten računalnik.**

### KratekNasvet

Če se želite znebiti odvečnih vnosov v Add/Remove Programs, v urejevalniku registra odprite HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall in pod "Uninstall" odstranite vse neželene vnose.

Internet

## Kdo je BIN?

**Nekaj me muči – pred kratkim mi je znanec po e-pošti poslal pripeto datoteko, ki ima končnico BIN. Kaj za en hudič je to in kateri program lahko uporabim, da jo odprem? Preizkusil sem že s celo serijo programov. Ali je to mogoče kakšen čuden stisnjen format?**
**Marko**

A ti čisto vedno padeš na stare finte in slepo zaganjaš vse, kar prejmeš po e-pošti? Kolikšna je točna frekvenca opozarjanja, da ti bo končno jasno, da se na stvari, ki jih ne poznaš in za katere ne veš, čemu si jih prejel, ne klika? V tvojem primeru najverjetneje ne gre za virus ali kakšno drugo obliko škodljive programske kode, a vseeno. Da ponovimo lekcijo: kadar se v tvojem nabiralniku znajde pošta s priponko, pa ne veš, čemu si jo prejel, pošlji sporočilce pošiljatelju in ga povprašaj, za kaj gre. Ali pa si pripiši posledice.

BIN pa je drugače format, ki ga uporablja cela serija aplikacij, pomeni pa, da gre preprosto za binarno datoteko. Isto končnico uporabljajo tako Windows, kot tudi Mac OS, Linux in drugi sistemi, tako da je datoteka lahko dobesedno kar koli – od skripte CGI do slike CD-ja, zato ti točnega odgovora nikakor ne morem dati. Zakaj pa ne vprašaš tistega, ki ti je vso stvar poslal?

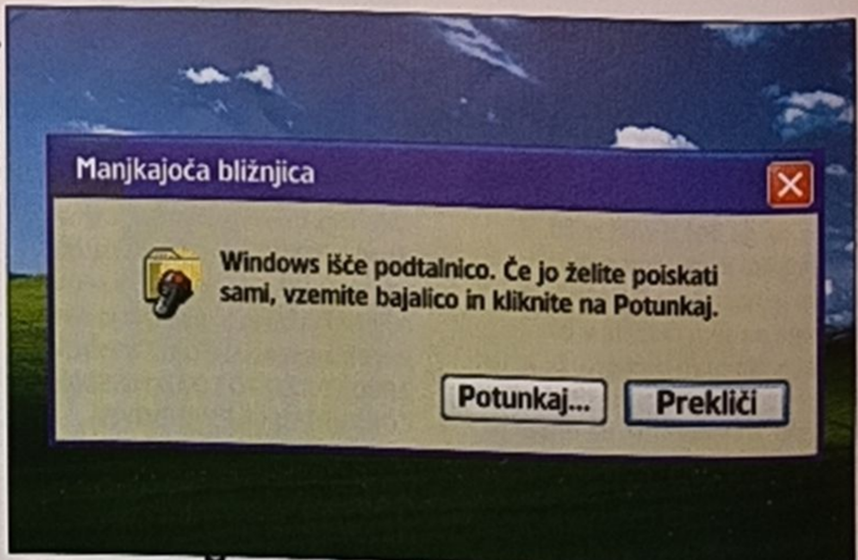
Strojna oprema

## Procesorske težave

**Lep pozdrav g. Mraz. Naj kar takoj preidem k vprašanju. Na osnovno ploščo sem namestil procesor AMD Athlon XP 2500+. Plošča mi procesor prepozna kot 1700+. K naj naredim, da bo moj procesor prepoznan kot tak, kakršen je? Plošča je Asus a7n266-vm. Kako naj priredim nastavitve v BIOS-u, da bo vse pravilno delovalo?**
**Mišo**

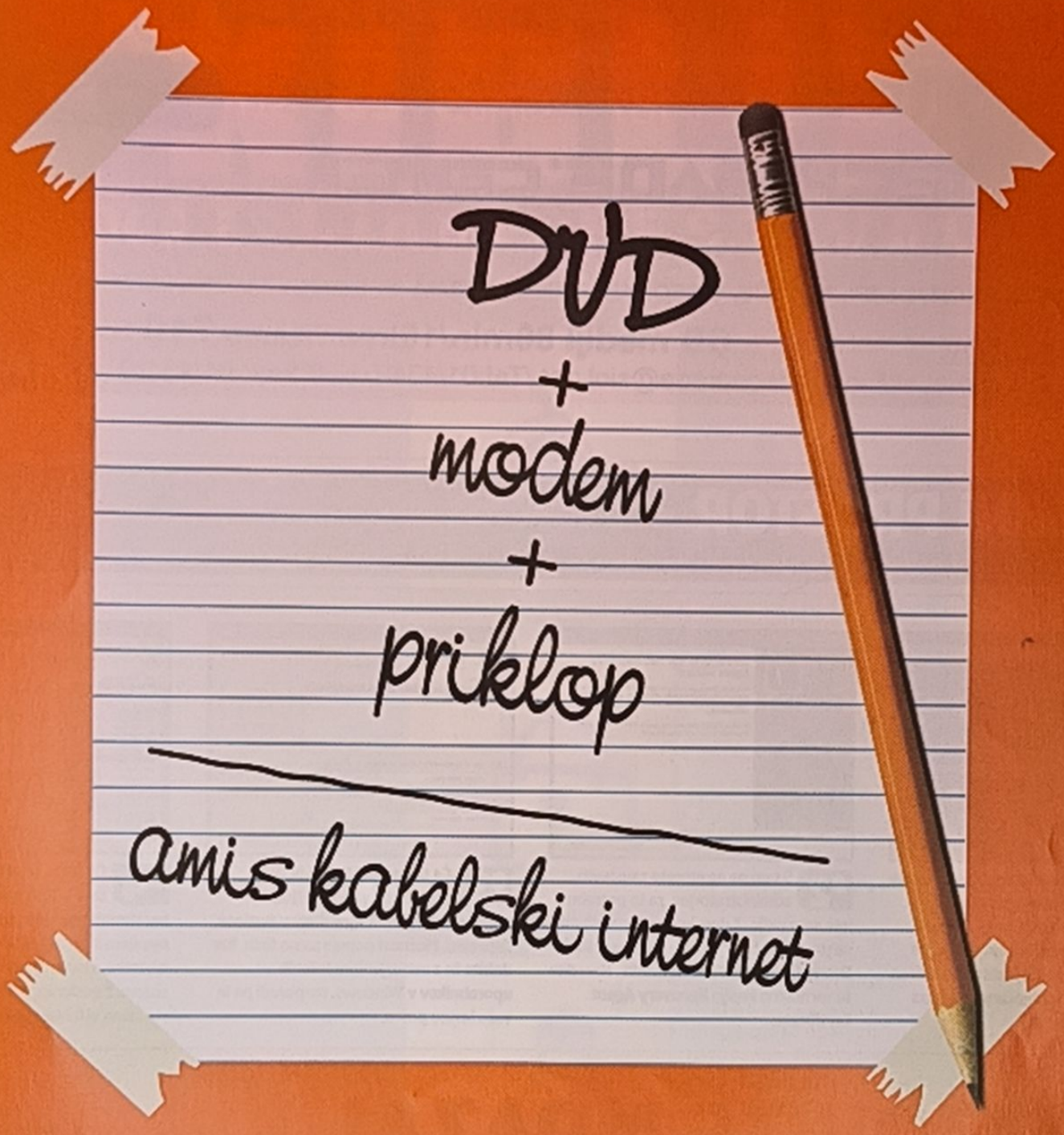
**Od znanca sem pravkar kupil nekaj komponent za nadgradnjo računalnika, in sicer procesor AMD Athlon XP 1800+, osnovno ploščo Gigabyte 7VRX-H in 256Mb pomnilnika. Ko sem vse skupaj sestavil (ostale komponente sem že imel) sem ugotovil, da mi računalnik procesor zazna, kot da teče pri 1.150MHz. Povedali so mi, da osnovna plošča zazna samo frekvenco procesorja, meni pa ni jasno, kako to gre. Znanec, od katerega sem opremo kupil, pravi, da bi moral nekaj spremeniti v BIOS-u, kar se mi pa ne zdi varno. Kako naj to rešim?**
**Roman**

ZOdločil sem se ubiti dve muhi na en mah, tako da bom obema odgovoril istočasno. Oba imata sicer različni osnovni plošči in različna procesorja, a je jedro problema pri obeh isto. Težava dejansko je samo v nastavitvah BIOS-a, ker imata oba nastavljeno frekvenco sistemskega vodila na 100MHz, namesto na 133MHz. Odprita torej nastavitve BIOS-a (najverjetneje s pritiskom na tipko ŠDelČ ob zagonu) in poiščite nastavitev za sistemsko vodilo (FSB, Front Side Bus ali podoben vnos) in tam vrednost spremenite na 133MHz. Če sistem s takšno nastavitvijo ne bo stabilno deloval (kar bi absolutno moral), je pa napaka hujše narave in je verjetno ne bo mogoče kar tako odpraviti.




## KRITIČNA NAPAKA

# amis kabelski internet




**Priključnina vključuje:**

- DVD - Home Cinema predvajalnik
- kabelski modem
- osnovni priklop

Ponudba ne velja za paket **mini mega** Ponudba velja do 6.1.2004

**www.amis.net**
**080 20 10**

amis

MONITOR LCD 19"+TV ... samo 181.330 SIT

!!!X-DRIVE USB2.0 DISK...samo 9.250 SIT !!!

TECH TRADE CENTER

OSEBNI RAČUNALNIK Celeron 1,7GHz...samo 75.990 SIT

DISKI, RAMI, PROCESORJI, OSN. PLOŠČE, VIDEONADZORNA OPREMA (BREZŽIČNE KAMERE, PCI SNEMALNE KARTICE),...

Vse cene so z DDV.

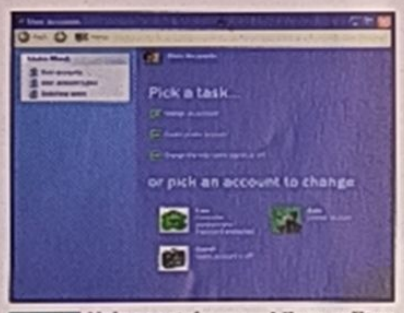
CD mediji 80min/10kos...samo 710 SIT

V sodelovanju z: AKTERA

WWW.techtradecenter.si/E-mail: tech.trade@siol.net /Tel:01/434-01-08/Fax: 01/434-01-09

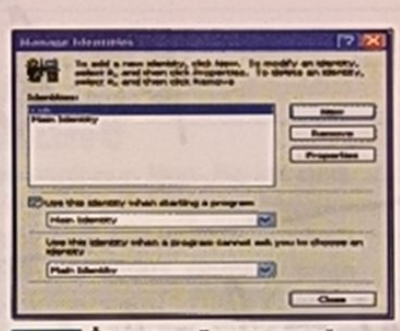
# >>OSEBNI PROSTOR

V Windows XP lahko svoje datoteke in nastavitve zaščitite pred vašimi mulci.

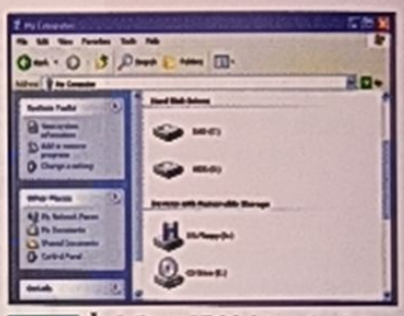



**01** Najpogosteje uporabljena rešitev je, da dodelite uporabniške račune vsakemu družinskemu članu. V Windows je to privzeto omogočeno že takoj po namestitvi. Če je disk formatiran v NTFS, je sistem omogočanja dostopa celo precej napreden.

**02** S tem pa ne morete zaustaviti administratorjev, za to potrebujete enkripcijo. Z desnim gumbom kliknite na mapo in izberite **General > Advanced > Encrypt contents to secure data**. Naredite še varnostno kopijo **Recovery Agent Certificate**.



**03** Če se vam zdi vse to preveč zapleteno, vas bo verjetno premamila možnost **Identities** v Outlook Expressu. Možnost ponuja samo tisto, kar dobite že z ustvarjanjem ločenih uporabnikov v Windows, razporedi pa le vašo lastno pošto, ne vseh datotek.



**04** Če želite zaščititi sistemske datoteke v Windows, lahko namestitev shranite na ločen pogon in z zagonskim menijem v XP ali nastavitvami v **BIOS**-u izberete, s katerega diska boste naložili sistem. Z geslom zaščitite še **BIOS**, da boste samo vi lahko spreminjali te nastavitve.

# IZZOVITE MRAZA!

Vsak mesec člani PCF foruma izzovejo Gregorja, rezultat pa najdete tukaj. Pojdite **na www.pcformatslo.net/forum**, ocenite opis in povejte, kaj želite videti naslednji mesec.

## Subjekt: Toaletni papir Opisovalec: Gregor Mraz

Danes nam je vse preveč stvari samoumevnih. Mehurčki v kokakoli in daljinski krmilniki, na primer. Ali pa toaletni papir. Do izuma slednjega ni prišlo čez noč, veste. Starejši bralci se bodo gotovo spomnili tistih rdečih, gladkih lističev, ki so pustili odprte rane po vsaki malo nasilnejši uporabi. Danes so brihtne glave za vas iznašle toaletni papir, ki je štirislojen, da ga lahko razpolovite, ko vam gre na tesno, ravno prav valovit, da ne zdrsne iz rok in po vrhu še odišavljen... kar je sicer neke vrste paradoks, ampak podarjenemu konju se ne šteje plomb.

Da bi vam priskrbeli hiter vpogled v prihodnost brisanja zadnjice, smo se neslišno infiltrirali v razvojne laboratorije Palorne (fantje, pošljite mi račun za razbiti šipi, polomljena vrata in štiri pločevinke piva). In, ljudje, radujte se, bilo je kaj videti. Daleč najboljša stvar, ki so jo skrivala nedrja laboratorija, je bil računalniško voden svitek papirja, ki se s pomočjo posebnih jermenov in verig namesti nekaj centimetrov nad "vulkansko žrelo". Kakor hitro senzorji naprave zaznajo nečistočo okoli luknje, se vklopi motor, ki preko zapletenega sistema škripcev in vrvi spravi ravno pravo količino toaletnega papirja do epicentra uporabnikovih težav. Celoten postopek se razmeroma neboleče zaključi v samo nekaj sekundah. Ne samo, da zna 2GHz Intelov procesor, ki ždi v srcu naprave, samodejno določiti pravo silo drgnjenja, po lastnih izkušnjah sodeč, zmore mehanizmu za premikanje papirja celo posredovati natančno lokacijo morebitnih hemoroidov. Kdaj bo ta samodejni brisalec na tržišču, zaenkrat ostaja skrivnost.

Še nekaj številk: v Ameriki se v industriji toaletnega papirja obrne 2,4 milijarde dolarjev letno, povprečen človek porabi 5,9 lističev na potrebo, 8% med vami pa si je zadnjico že obrisalo z roko. Drugače pa so toaletni papir prvi pogruntali kitajski modreci pred več kot 600 leti, medtem ko je dvoslojni papir prvič prišel na tržišče šele leta 1942 v Angliji. Kaj so ljudje uporabljali pred tem, si ne drznem špekulirati, stavim pa, da so bili zajci in mačke z dolgo dlako precej priljubljene domače živali.

**PCFormatOcena**

Fantastična alternativa roki, listju in zajcem

Nehigienično odpove pri mehkejših oblikah driska

"Če bi naenkrat izginil ves toaletni papir sveta, bi si dal amputirati zadnjico."

**90 %**

# KIBLiX

## IT Linux FESTIVAL

oblikovanje: ZRCALO d.o.o.

Preverite novosti MOBILNE TELEFONIJE

Spoznajte prežeče NEVARNOSTI INTERNETA

Približajte se novim LINUX in OPEN SOURCE rešitvam

**Dotaknite se prihodnosti**

**13. 14. in 15. november 2003**

**kiblix.org**

KIBLA
Organizator

EPPmobile
Glavni sponzor

NARODNI DOM MARIBOR
Pokrovitelj

Pokrovitelj

TV3
Glavni medijski sponzor

Najdi.si
Glavni medijski sponzor

mobinet
Glavni medijski sponzor

Podjetnik
Glavni medijski sponzor

PCFormat T3
Glavni medijski sponzor

Ekskluzivni sponzor na radijskem področju

MySQL
Pingvin sponzor

ORACLE
Pingvin sponzor

NAJBOLJŠI RAČUNALNIŠKI TABLOID

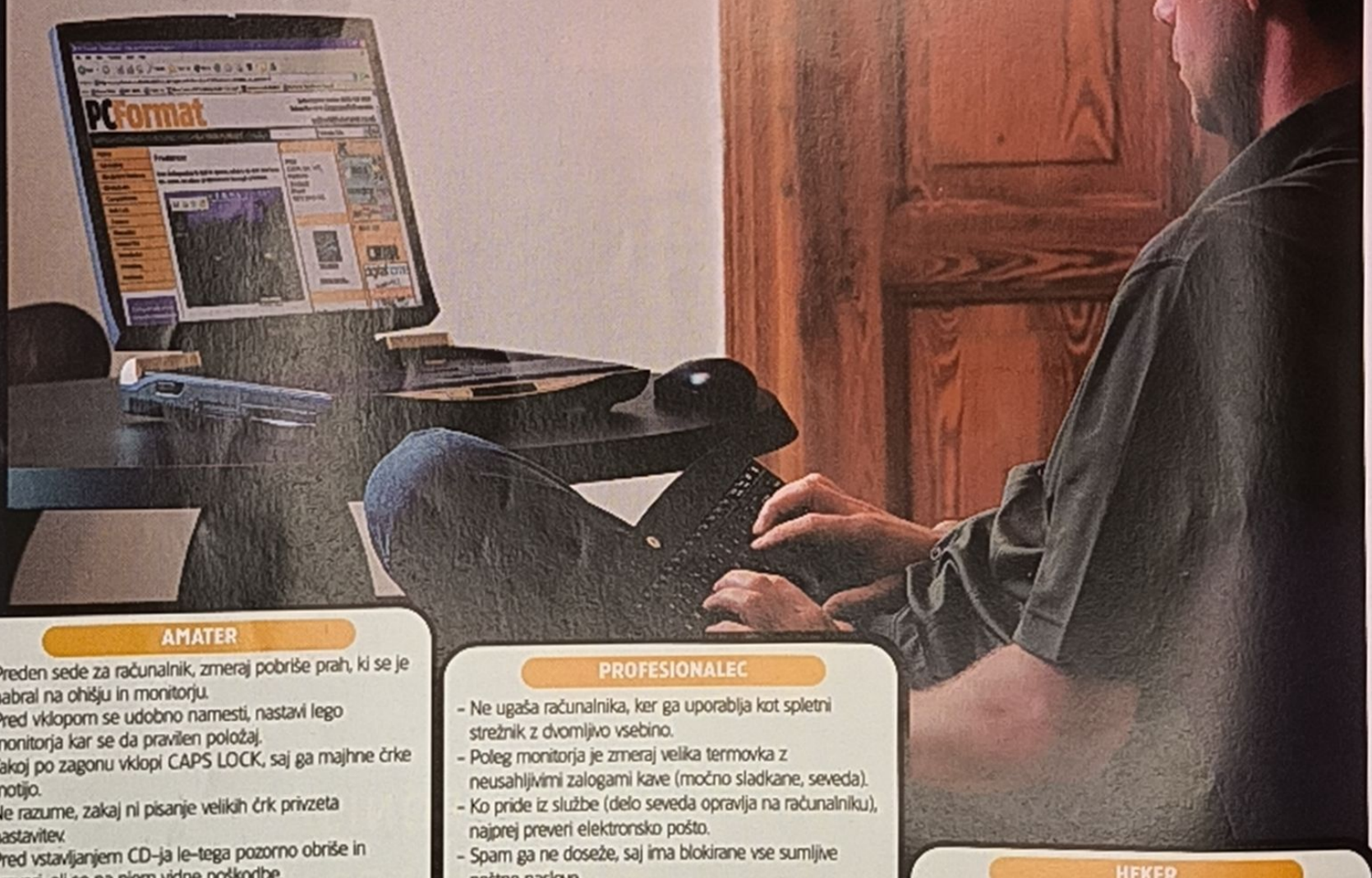
PC dezin Format.or

Št. 10

## BIZARNEŽ: Andrej "Grajski" Belina

### POSPRAVITE SE V PREDAL

Ne dvomim, dragi bralec, tudi sam neizbežno uporabljaš PC, pa naj bo to v službi ali doma. Ali pa kar povsod. Toda uporaba računalnika na delovnem mestu še ne naredi, na primer profesionalca. In tudi vaja zmeraj ne naredi mojstra. Gre namreč za globlje stvari, ki imajo opraviti s filozofijo, nazori in življenjskim slogom. Toda kako vedeti, kako se klasificirati? Preberite naslednjih nekaj vrstic in gotovo se boste vsaj delno prepoznali.




#### AMATER

- Preden sede za računalnik, zmeraj pobriše prah, ki se je nabral na ohišju in monitorju.
- Pred vklopom se udobno namesti, nastavi lego monitorja kar se da pravilen položaj.
- Takoj po zagonu vklopi CAPS LOCK, saj ga majhne črke motijo.
- Ne razume, zakaj ni pisanje velikih črk privzeta nastavitev.
- Pred vstavljanjem CD-ja le-tega pozorno obriše in preveri, ali so na njem vidne poškodbe.
- Med čakanjem, da se program na CD-ju samodejno zažene, pregleda elektronsko pošto.
- Klikne na tri ali štiri povezave, ki obljubljajo višanje poslovne uspešnosti za 120%.
- Sproti zapira samodejno odprta okenca.
- Se prijavi na poštni seznam vseh štirih podjetij.
- Še zmeraj zapira samodejno odprta okenca, pri čemer izgublja bitko.
- Po petih, šestih minutah zapre zadnje reklamno sporočilo in se čudi, zakaj se program s CD-ja še ni zagnal.
- Obrne CD.
- Zažene namestitev in naslednjih sedem minut bere pogoje uporabe.
- Po namestitvi z vključenimi spyware dodatki se pričenja nova bitka z reklamnimi sporočili.
- Sproti jih zapira in vmes se mu kolca po dobrem, starem tetrisu.
- Odpre knjigo "Vse o vašem računalniku", vendar se mu ne sanja, kaj bi lahko bilo narobe.
- Naveličan ugasne računalnik za naslednjih nekaj tednov in se odpravi spat.

#### PROFESIONALEC

- Ne ugaša računalnika, ker ga uporablja kot spletni strežnik z dvomljivo vsebino.
- Poleg monitorja je zmeraj velika termovka z neusahljivimi zalogami kave (močno sladkane, seveda).
- Ko pride iz službe (delo seveda opravlja na računalniku), najprej preveri elektronsko pošto.
- Spam ga ne doseže, saj ima blokirane vse sumljive poštne naslove.
- Zaradi sumljivega škrtanja po disku preventivno preišče svoj računalnik za virusi in spywarom.
- Med kosilom defragmentira disk.
- Po kosilu je na vrsti klikanje po vseh priljubljenih povezavah, med drugim tudi vseh štirih forumih, brez katerih ne gre več.
- Dobro tretjino mesečne plače porabi za "nujne posodobitve" računalnika, poleg tega vsak drugi mesec kupi novo grafično kartico.
- V primeru nerazložljivih napak v sistemu najprej formatira disk in ponovno naloži operacijski sistem.
- Razstavi računalnik na prafaktorje in selektivno preizkuša komponente, da bi našel napako.
- Ker napake še zmeraj ni odpravil, ponovno formatira disk. Navodil se ne dotakne čisto iz prinicipa.
- Po naporni noči, ki jo je prebil ob tihem brnenju napajalnika in igranju s hladilnikom za procesor, se izmučen, a zadovoljen poda v posteljo.
- Ponovno vstane in na hitro preveri elektronsko pošto.

#### HEKER

- Ne pozna telefonske številke svojih prijateljev, pozna pa njihov IP naslov.
- Svojih treh računalnikov nikoli ne izklaplja, saj bi se to negativno odražalo na statistiki časa, prebitega na mreži.
- Pije samo energijske pijače brez naravnih dodatkov.
- pl?3 54m0 ?3 v 1337 pl54vl.
- Napisan ima program, ki samodejno prepoznava neželeno pošto, jo zbriše in istočasno izvede napad DoS na pošiljateljev poštni strežnik.
- Kadar potrebuje kak program, si ga napiše. V strojni kodi, seveda.
- Brnenje procesorskih ventilatorjev ga pomirja.
- Ima svojo spletno stran, na kateri poleg obveznih hekerskih orodij prikazuje še celoletno statistiko o segrevanju procesorja na svojem glavnem računalniku.
- Svojega najboljšega prijatelja v živo ne bi prepoznal.
- Morebiten izpad elektrike bi v trenutku povzročil globoko abstinenčno krizo.

# Vstopite v Sony svet

## SONY monitorji serija S

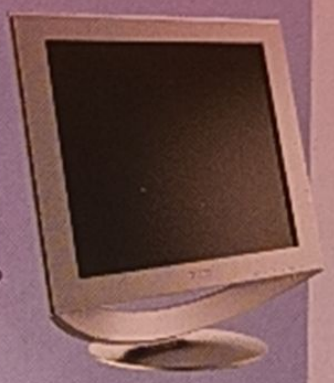
**Večja moč je pravilo!** Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne.

**Nekaj tehničnih podatkov:**
- TFT LCD zasloni velikosti 15", 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1, 500:1 ter 600:1
- resolucija: 0.7 MegaPixels (1024x768) in 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- velika svetilnost LCD panela 250 cd/m2
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot: 160°:140°, 160°:160° ter 170°:170°
- odzivni čas (rise:fall time): 7:18, 4:12 ter 15:10
- vhodni signal: HD15
- možnost sive ali črne barve, TCO99 in TCO03*, 3 leta garancije

Cena za SDM-S73H: **118.900,00 SIT**

## SONY monitorji serija HS

**Napreden Sony monitor v treh barvah!**
Uživajte v izjemni svetilnosti in svežini barvnih podob z napredno varčevalno "ECO-mode" tehnologijo. Monitorji so dobavljivi v treh barvah in sicer v beli, sivi ali v modri.



Nekaj tehničnih podatkov:
- TFT LCD zasloni velikosti 15", 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 400:1, 500:1 ter 700:1
- resolucija: 0.7 MegaPixels (1024x768) in 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- "ECO-mode" tehnologija
- velika svetilnost LCD panela 250 cd/m2
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot: 160°:150°, 160°:140° ter 170°:170°
- odzivni čas (rise:fall time): 10:20, 4:12 ter 15:10
- vhodni signal: HD15
- možnost v beli, sivi ali modri barvi, 3 leta garancije

Cena za SDM-HS73L: **135.900,00 SIT**

## SONY monitorji serija X

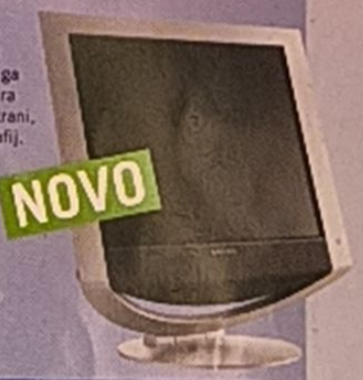
**eXtra slog, eXtra moč!** Mehke linije in umirjena eleganca z najnovejšo tehnologijo predstavljajo idealno rešitev tako za vaš dom kot tudi za vašo pisarno. Monitor je nastavljiv tudi po višini tako, da si še lažje prilagodite računalniško okolje.

**Nekaj tehničnih podatkov:**
- TFT LCD zasloni velikosti 15", 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1, 500:1 in 600:1
- resolucija: 0.7 MegaPixels (1024x768) in 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- "ECO-mode" tehnologija
- velika svetilnost LCD panela 300 cd/m2
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot: 160°:140°, 160°:140° ter 170°:170°
- odzivni čas (rise:fall time): 7:18, 4:12 ter 15:10
- vhodni signal: HD15 in DVI-D
- možnost sive ali črne barve, TCO99 in TCO03*, 3 leta garancije

Cena za SDM-X73H: **146.900,00 SIT**

## SONY monitorji serija HX

**Multimedijski prvak!** Naprednješi modeli serije HX vam zagotavljajo še več zadovljstva zahvaljujoč zvočnemu sistemu "Sony SRS WOW Surround Sound system" in večji svetilnosti ekrana. Vsi modeli imajo vrtljivo premično stojalo, izberate pa ga lahko v črni ali srebrni barvi. HX modeli so vaša najboljša izbira za čisto navadne računalniške naloge, postavljanje internet strani, igranje iger ali obdelavi in gledanju video posnetkov in fotografij.

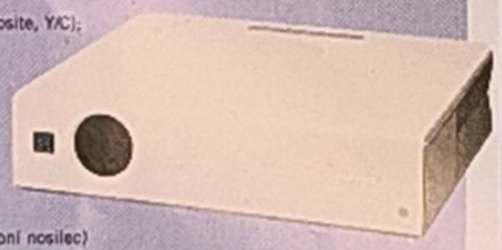



**Nekaj tehničnih podatkov:**
- TFT LCD zasloni velikosti 17" in 19"
- veliko kontrastno razmerje 500:1 ter 800:1
- resolucija: 1.3 MegaPixels (1280x1024)
- "ECO-mode" tehnologija
- velika svetilnost LCD panela 400 cd/m2 in 450 cd/m2
- natančna in dosledna reprodukcija barv z Gamma korekcijo
- vidni kot: 160°:150°, 160°:160° in 170°:170°
- odzivni čas (rise:fall time): 5:11 ter 15:10
- vhodni signal: HD15 in DVI-D, 3 leta garancije

Cena za SDM-HX73S: **139.900,00 SIT**

## Sony Multiprojektor VPL - CS6

**Nekaj lastnosti projektorja VPL-CS6:**
- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja (APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- vhodno/izhodni signali: VIDEO: (composite, Y/C);
- svetilnost: 1800 ANSI lumen
- ločljivost: SVGA 800 x 600
- največja ločljivost: XGA
- kvaliteta video signala 600 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- zvok: stereo 1W
- življ.doba žarnice 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,5-7,0 m
- možnost stropne montaže (opcija: stropni nosilec)
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena



Cena: **365.900,00 SIT**

## SONY Multiprojektor VPL - EX1

**Nekaj lastnosti projektorja VPL-EX1:**
- lahek projektor teže samo 2,7kg
- samodejna nastavitev projektorja ( APA funkcija)
- avtomatična korekcija trapeza slike
- Vhodno/izhodni signali: VIDEO: ( composite, Y/C);
- svetilnost: 1500 ANSI lumen
- ločljivost: XGA 1024 x 768
- največja ločljivost: SXGA
- kvaliteta video signala 750 TV linij
- tudi 16:9 projekcija
- digitalni in optični zoom
- zvok: stereo 1W
- življ.doba žarnice do 2500 ur
- razdalja projektiranja: 1,4 - 7,0 m
- možnost stropne montaže (opcija: stropni nosilec)
- daljinski upravljalec IR in prenosna torbica priložena

Cena: **465.900,00 SIT**

## SONY digitalni fotoaparat DSC-P72

**3.2 Milijona pixlov**
V fotoaparatu Cyber-shot sta združena preprostost in izvrstna tehnologija. Vključuje objektiv, ki se ob izklopu samodejno umakne, slike s 3,2 milijona efektivnih točk, 3x optični zoom in neomejeno možnost snemanja kratkih filmov z zvokom. Polnilec in bateriji sta priloženi, garancija 24 mesecev.

PRILOŽENO! BATERIJE, POLNILEC IN SPOMINSKI MEDIJ

**Efektivne slikovne točke:** 3,2 megatočk
**Zoom optični/smart zoom:** 3x / 9.6x
**Prib. čas trajanja baterije:** 2ura 30 min
**Objektiv:** Večtočkovni / sredinski samodejni fokus
**Garancija:** 24mesecev

Cena: **62.900,00 SIT**

## SONY digitalni fotoaparat DSC-V1

**Ustvarite svoje najboljše fotografije**
Če si želite imeti najboljše, ste prav to tudi našli. Visoko kakovostni fotoaparat Sony Cyber-shot. Zahvaljujoč odličnemu Super HAD CCD-ju s 5 milijoni efektivnih slikovnih točk in najboljšimi lečami Carl Zeiss je ustvarjanje pristnih slik v vaših rokah. S pomočjo bogatega izbora ročnih nastavitev lahko pri svojem ustvarjanju dosegate želene rezultate. Široka paleta dodatne opreme pa vam nudi se dodatne fotograske možnosti.

**Efektivne slikovne točke:** 5,0 megatočk
**Zoom optični/digitalni:** 5x / 10x
**Prib. čas trajanja baterije:** 1ura 25min
**Objektiv:** Carl Zeiss
Night Framing / Hologram AF
Možnost uporabe širokokotnih leč in uporabe dodatne bliskavice
**Garancija:** 24mesecev

Cena: **129.900,00 SIT**

CHS distribucija računalniške opreme

**www.sony-cp.com**
**www.sony.si**
**www.sony-presentations.com**
**www.vaio.sony-europe.com**

Vse cene so brez DDV. Več informacij pri pooblaščenem prodajalcu Sony opreme.
Vse slike so simbolične, za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo in se opravičujemo.
* December 2003

SONY

DARILO vsem kupcem PCPlus računalnikov - PCPlus DVD:

- s 5 licenčnimi IGRAMI
- pisarniškim paketom
- operacijskim sistemom
- prelzkusnimi programi

OpenOffice.org Linux PINNACLE SYSTEMS

# PCplus®

## Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

TEHNIČNA PODPORA 090 71 70 (klic je plačljiv)

## OSEBNI RAČUNALNIKI

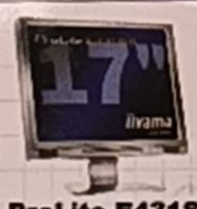
| | i-f@mily | e-office | i-net | g@mer | e-m@chine | m@gic | Dream m@chine |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | NOVO | TV TUNER | TV TUNER | TV TUNER | TV TUNER NOVO |
| Procesor: | Intel® Celeron® 2.0 GHz | Intel® Celeron® 2.6 GHz | AMD Athlon 2000+ | AMD Athlon XP2400+ | Intel® Pentium® 4 2.667 GHz | AMD Athlon XP 2600+ | Intel® Pentium® 4 2.667 GHz |
| Osnovna plošča: | Asus P4S533-MX | Asus P4S533-MX | Asus A7N8X-VM | Asus A7V8X/LAN | Asus P4S533-MX | Asus A7N8X/X | Asus P4PE-X |
| Pomnilnik: | 128 MB DDR | 256 MB DDR | 256 MB DDR | 256 MB DDR | 256MB DDR | 512 MB DDR (PC2700) | 512 MB DDR (PC2700) |
| Trdi disk: | 40 GB 7.200 obr | 60 GB 7.200 obr | 60 GB 7.200 obr | 80 GB 7.200 obr | 80 GB 7.200 obr | 120 GB 7.200 obr. | 120 GB 7.200 obr. |
| CD/CD-RW pogon: | CD-ROM | --- | --- | CD-RW | --- | CD-RW | --- |
| DVD pogon | --- | Combo DVD/CD-RW | Combo DVD/CD-RW | DVD | Combo DVD/CD-RW | DVD | DVD-RW |
| Grafika: | integrirana | integrirana | integr. GeForce4 MX | Radeon 9200SE 128MB DDR TVO | integrirana grafika | Radeon 9200 256MB DDR TVO | Radeon 9200 256MB DDR TVO |
| Zvok: | integriran AC97 audio | integriran AC97 audio | integriran AC97 audio | integriran 6 kanalni | integriran AC97 audio | integriran 6 kanalni | integriran 6 kanalni |
| Tipkovnica: | PCPlus tipkovnica | multimedijska tipkovnica | PCPlus tipkovnica | multimedijska tipkovnica | multimedijska tipkovnica | multimedijska tipkovnica | multimedijska tipkovnica |
| Miška: | miška 3 tipke, s koleščkom | miška 5 tipk, s koleščkom | miška 3 tipke, s koleščkom | miška 3 tipke, s koleščkom | optična miška, s koleščkom | optična miška, s koleščkom | optična miška, s koleščkom |
| Zvočniki: | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | zvočniki 180W | --- | --- |
| Modem: | --- | --- | 56K, interni | --- | --- | --- | --- |
| Mrežna kartica: | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 | LAN 10/100 |
| TV tuner: | --- | --- | --- | Pinnacle STUDIO PCTV Rave | --- | Pinnacle STUDIO PCTV Rave | Pinnacle STUDIO PCTV Rave |
| | **89.900,-** | **119.900,-** | **124.900,-** | **149.900,-** | **149.900,-** | **199.900,-** | **249.900,-** |

NOVO

| | EZ-Buddie C20 | EZ-Buddie P24 |
|---|---|---|
| Procesor: | Intel® Celeron® 2.0 GHz | Intel® Pentium® 4 2.4 GHz |
| Osnovna plošča: | EZ Buddie | EZ Buddie |
| Pomnilnik: | 256 MB DDR | 256 MB DDR |
| Trdi disk: | 40 GB 7200 obr | 80 GB 7200 obr |
| CD/CD-RW pogon: | CD-RW | --- |
| DVD pogon | --- | DVD-RW |
| Grafika: | integrirana+AGP reža | integrirana+AGP reža |
| Zvok: | integriran | integriran |
| Mrežna kartica: | LAN 10/100 | LAN 10/100 |
| Dodatno: | cardreader 6 v 1<br>Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM<br>CPU Overclocking<br>CPU speed monitor | cardreader 6 v 1<br>Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM<br>CPU Overclocking<br>CPU speed monitor |
| | **119.900,-** | **179.900,-** |

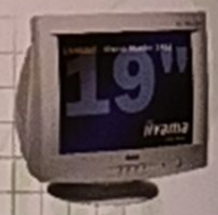
iiyama

**ProLite E430S-W**
Kontrast: 350:1
Svetilnost: 250 cd/m²
zvočniki
srebrn ali bel
**119.900,-**



**ProLite E431S-S**
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 250 cd/m²
zvočniki, DVI-D
srebrn ali črn
**129.900,-**

**LPX 100**
Svetilnost: 1100 ANSI lumnov
LCD tehnologija
Ločljivost: 1024x768
Kontrast: 350:1
**329.900,-**



**Vision Master 1451**
Ločljivost: 1280x1024/85Hz
Velikost pike:
**49.900,-**

PINNACLE SYSTEMS NOVO

PROFESIONALNA IN DOMAČA OBDELAVA VIDEA in TV KARTICE

**STUDIO PCTV Sat**

**35.900,-**

PCI kartica za sprejem digitalnih SAT postaj direktno s satelita, z daljinskim upravljalcem.

**STUDIO PCTV PRO**

**27.900,-**

PCI stereo TV / Radio sprejema kartica, z daljinskim upravljalcem, teletext.

**STUDIO DV version 8**

**29.900,-**

Kartica in program za digitalno video obdelavo, DV in/DV out - Firewire, 3 DV vhodi - 2 ext., 1 int.

**Pinnacle Instant CD & DVD 7.0**

Presnemavanje DVD na CD!

**15.900,-**

Hansol

**H750 LCD 17"**
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
Zvočniki
**114.900,-**

**720E/730E**
Ločljivost:1024x768/85Hz
Velikost pike: 0.27mm
**30.900,-**

**730ED**
Ločljivost:1280x1024/85Hz
Velikost pike: 0.20mm
**34.900,-**

NEC/MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

**Accusync 51VM**
Svetilnost:250cd/m²
Kontrast: 400:1
Odzivni čas: 25 ms
Zvočniki
**94.900,-**

NOVO

**Accusync 71VM**
Svetilnost:260cd/m²
Kontrast: 450:1
Odzivni čas: 16 ms
Zvočniki
**119.900,-**

**Multisync1860NX**
Svetilnost:200cd/m²
Kontrast: 350:1
DVI-D
**169.900,-**

Apacer®

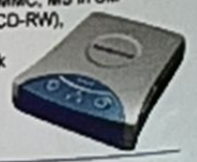
**AUDIO STENO BP300** MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
V beli, zeleni ali srebrni barvi
**25.900,-**

**AUDIO STENO NV400** MP3

128MB USB 1.1 spominski medij
MP3 & WMA predvajalnik in diktafon
SD/MMC card razširitveno mesto
LCD prikazovalnik z osvetlitvijo, slušalke
Napajanje: 1AAA baterija
Vgrajen zvočnik in izhod za slušalke
**31.900,-**

**DISC STENO CP100** NOVO



6 v 1 čitalec kartic + prenosni CD-RW pogon
Idealna rešitev za fotografe
Podprti format kartic: CF I/II, SD, MMC, MS in SM
CD-RW pogon: 24x(CD-R), 10x (CD-RW), branje 24x, USB 2.0m, JustLink
Li-Ion baterija in AC/DC napajalnik
Do 2h avtonomije
**67.900,-**

NEC

**MobilePro 300E**
QVGA zaslon 3,5"
StrongARM SA-1100 proces.
64MB spomin, IR, teža 146g
Microsoft Pocket PC 2002 (Word, Excel, internet Expl.)
**79.900,-**

NOVO

**VERSA M400**
LCD zaslon 15,1"
Intel Mobile Pentium 4 2.8 GHz
256MB, 40GB disk, DVD/CDRW, modem, AC97 zvok, LAN, Firewire, TV-out
**429.900,-**

**VERSA M500**
LCD zaslon 15,1"
Intel Centrino 1.4 GHz
256MB, 40GB disk, DVD/CDRW, modem
Wireless, LAN, Firewire, TV-out
**429.900,-**

NEC Empowered by Innovation

SUPER CENA

**NEC VT 46**
LCD tehnologija
Ločljivost: 800x600
Max. ločljivost: 1600x1200
Svetilnost: 1200 ANSI lumnov.
Kontrastno razmerje: 400:1,
Daljinski upravljalec, Torbica,
Teža: 2.9 kg
**299.900,-**

**DVD zapisovalnik**

**NEC ND-1100**
DVD+R/RW, 4x DVD+R
2.4x DVD+RW
16x CD-R / 10x CD-RW
**32.900,-**

**NEC ND-1300**
DVD±R/RW, 4x DVD-R, DVD+R
2.4x DVD+RW / 2x DVD-RW
16x CD-R / 10x CD-RW
**37.900,-**

**PRODAJNA MESTA:**

**HARVEY NORMAN**
LJUBLJANA: 01/585 50 00

**POWER PLUS**
CELJE: 03/428 20 38
LJUBLJANA: 01/511 27 27
MARIBOR: 02/252 60 06
www.powerplus.si

**BOF**
LJUBLJANA: 01/548 44 60

**TREND NET**
VELENJE: 03/586 70 57
www.prodajalna.com

**Avto-izziv**
VRHNIKA: 01/750 21 13

**Tech-Trade Center d.o.o.**
LJUBLJANA: 01/434 01 08

**BIG BANG**
KOPER: 05/630 65 00
KRANJ: 04/281 23 19
LJ. - BTC: 01/587 35 73
LJ. - RUDNIK: 01/420 25 60
MARIBOR: 02/320 39 36
JESENICE: 04/583 68 00
PTUJ: 02/771 05 96

**Centri Interspar**

**METALING d.o.o.**
CELJE: 080 10 01
www.trgovina.metaling.si

**MEDIA DOM**
M. SOBOTA: 02/53 48 335

**MELOM d.o.o.**
TRŽIČ: 04/592 50 10

**Quelle kataloška prodaja**

**PCS computers**
PTUJ: 02/780 02 60
RAVNE: 02/822 13 32
ORMOŽ: 02/741 16 09

**Meier Rač. Inženiring**
PIVKA: 05/757 11 50

**MENTIS**
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

**JANUS TRADE d.o.o.**
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
MURSKA S.: 02/53 03 830

**Conrad Electronic**
LJUBLJANA: 01/585 25 51
KRŠKO: 07/488 04 08

**MPRINT d.o.o.**
CELJE: 03/490 40 10

**TC Merkur**
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

**ROLAN**
MARIBOR: 02/300 13 00

Reklamni trgovine pridržajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si